

HOBBY CONSOLAS
...egos para consolas
Año VI - Nº 65 - 395 Ptas
REGALAMOS
25 juegos de
DRAGON BALL
para
Super Nintendo
y PlayStation
¡GRATIS!
Poster doble de
TOMB RAIDER
... y continuamos
con nuestra guía
Se acercan...
Turok
Die Hard
Dark Savior
Micromachines V3
PilotWings 64
MANX TT
¡¡Viene como
una moto!!
WINNING TRICK
M.S.B.
POWERD ELEMENTS
White Alligator
HOBBY PRESS


HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Abel Vaquero
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaría de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 65 - **Febrero 1997**





EDITORIAL

Tras la resaca navideña, viene la cuesta de Enero. Y tras ésta, el corto mes de Febrero, preámbulo del esperado Marzo. Esto, que en principio puede parecer una auténtica perogrullada, no lo es tanto si analizamos un poco lo que va a ser el mercado de los videojuegos durante los próximos días: un parapeto en el que todos esperamos agazapados a que se produzca el bombazo de Nintendo.

Por fin le ha llegado la hora de la verdad y la gran N se estrena en España. Pero Sony y Sega no están dispuestas a facilitarle el camino a su oponente. Estas dos multinacionales no temen a nada ni a nadie, pero sí deben sentir cierto respeto. Lógico.

Por eso quizás este mes se palpa una tranquilidad excesiva, una calma tensa, como cuando se pasea un leopardo por la selva... Sin duda, el próximo mes toda esta quietud se tornará en tempestad y tanto Nintendo como Sony y Sega sacarán a pasear toda su artillería pesada.

Estamos seguros de que, en cualquier caso, la victoria va a caer del lado de los usuarios.




MOLA

El Showroom de Nintendo



Nintendo se acaba de anotar dos tantos importantes. Por una lado mostrar una imagen de compañía interesada por sus usuarios (como viene haciendo desde siempre con su Club) y por otro enseñar cómo es de verdad su Nintendo 64 a todo el quiso verla.

El caso es que fuera cual fuese la intención de Nintendo con el Showroom, lo cierto es que la gente que se acercó hasta allí lo disfrutó a tope. Miles de visitantes jugaron durante dos horas con títulos imposibles fuera de la sala, con juegos consagrados y hasta con cartuchos metidos en una Game Boy Pocket. Nintendo habilitó una planta entera de sus oficinas, abrió sus puertas y dejó disfrutar a la gente. Mola que haya iniciativas así... aunque molaría más que se pudiera disfrutar en toda España.

NI FU NI FA

Los que están esperando a que llegue N64.

En algunas cartas criticáis en cierto modo a quienes están esperando para comprarse una N64.

Oye, nos parece muy bien que quienes estuviérais cansados de esperar os hayáis decidido a comprar otra consola y que estéis felices como perdices con vuestra nueva máquina. Pero de ahí a a opinar contra las decisiones de otros... Vivimos en un país libre y cada uno puede hacer lo que le plazca: esperar unos meses para comprarse una consola o incluso sentarse tres años a la puerta de una tienda hasta que se la regalen. Pero lo que no está tan bien es sentirse "superior" a los demás pensando que los que no han tomado la misma decisión que nosotros son poco menos que estúpidos y que no saben lo que hacen. ¡Hay que ser más respetuosos con las opiniones de los demás!

NO MOLA

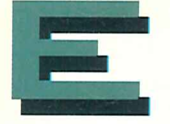
Las aventuras sin traducir al castellano.

Es una guerra en la que llevamos luchando años y años, pero en la que se han visto pocos avances. A pesar del paso de los años y de que el mercado de los videojuegos se ha consolidado ya definitivamente en nuestro país, todavía tenemos que ver aventuras como la reciente «Blazing Dragons» o la próxima «Dark Savoir» con los textos y las voces en un un perfecto... inglés.

El caso es que estamos ante uno de los ejemplos más claros de "la pescadilla que se muerde la cola": Las compañías dicen que no les resulta rentable traducir estos juegos porque se venden poco, pero lo cierto es que se venden poco porque no están traducidos...

La única que ha adoptado una política seria, coherente y contundente al respecto ha sido Sony, quien se ha propuesto decididamente traducir todas la aventuras que edite. Y si no, no las edita. Y punto.

A nosotros esta medida nos parece realmente digna de elogio y por eso decimos que no nos molan nada las compañías que no traducen sus juegos y desde aquí animamos a Sony a que siga poniendo en práctica su teoría. Miles de usuarios se lo agradeceremos eternamente.






• Que con la llegada de Nintendo 64 Sony y Sega sacarán mejores juegos para superarla.
Llevan mucho tiempo sacando buenos juegos sin necesidad de N64.

• Que os acordéis de nosotros y nos pidáis opinión en la encuesta.
¿Qué sería de nosotros sin vosotros?

• Los PVP de Centros Mail.
Y encima con nuestros cupones de descuento...

• Que sólo falta un mes para Nintendo 64.
Esperamos que no cuentes también los días, los horas, los minutos...

• Los concursos que organizáis.
Y si te toca algo, debe ser la bomba...

• La guía-comentario de «Mario 64»: muy original.
Un comentario muy especial, para un juego muy especial.

• Los dibujos de El corcho.
Vale, pero pensad que hay muchas otras cosas de dibujar en la vida además de Dragon Ball.

• Lo calentitorrr que va a ser el 97, ¡Por la gloria de mi madre!
Jaaaaaaaaal!!

- El calendario que regalasteis.
El año que viene lo vamos a llenar de días festivos... por si cuela.

• Los vídeos de anime que vais a dar, que lo sé, pillines.
¡¡Dios mío, un espía!!

• «Tobal Nº1», un juego para muchos meses de duración.
Sobre todo si te gusta la aventura además de la lucha.

• Que Antena 3 esté emitiendo Dragon Ball.
Aunque haya que madrugar un poco para verlo...

• Algunas páginas de publicidad.
Vaya, ya era hora de que encontrárais algo bueno en la "publi".

• "La Quinta Columna", cada mes es mejor.
Como corresponde a tu redactor favorito.

• Tener un programador español trabajando en Psygnosis, saludos a Carlos Ulloa.
Seguiremos sus pasos.

• El «Doom» de Saturn.
Los años no pasan en balde.

• Que nos amenacéis con otro concurso de dibujo y otra cinta del dichoso manga.
La mayoría manda...

• Que los usuarios de Nintendo sean discriminados por Electronic Arts en los juegos deportivos.
Pues los de Saturn...

• Que habléis tan poco de SN.
Nosotros somos meros portavoces de la actualidad (¡qué fisnos!)

• «Daytona USA CEE».
Algo por debajo de las expectativas.

• Los juegos de «Dragon Ball», siempre de lucha, los podían hacer de rol, de plataformas...
De fútbol, de coches... o ya está, mejor que todos los juegos del mundo sean de ¡Dragon Ball!

- La política de precios respecto a Super NES, 12.990 pts por un juego a estas alturas...
La verdad es que es un poco caro, sí.

• «Sonic 3D» para Saturn, una conversión del de MD, seguro.
Con algunas mejoras gráficas, pero...

- «ISS Deluxe» para PlayStation, muy... "tradicional".
Sí, tanto que se parece al de Super Nintendo como dos gotas de agua.

• Que haya que comprar la Memory Card para salvar juegos.
El sistema de Saturn está mejor en ese sentido. 3.500 pelas que te ahorras.

• Que la revista sea más delgada y que para colmo valga lo mismo.
Normalmente mantiene el tipo, lo que pasa es que cuando "engorda" no te cobramos más.

• No tener consola de nueva generación.
Eso es algo que tiene fácil remedio.

• Que Nintendo 64 vaya a ser la consola más cara.
Su precio de salida va a ser el más barato con diferencia.

• Que no hayáis publicado los ganadores del balón de fútbol.
Los cupones se remitieron a Sega, quien se ha encargado de enviar los 2.000 balones. En cualquier caso, es posible que publiquemos la lista.

• La sección "Big in Japan", no sé cómo se pueden comentar juegos que ni siquiera van a llegar a nuestro país o tardarán medio año.
Porque a la mayoría de los lectores les gusta que les pongamos los dientes largos.

• Que no piensen en un Dragon Ball para N64.
Nunca se sabe...

• Los que pensábamos que N64 sería un fracaso: mil perdones a los nintenderos.
Rectificar es de sabios.

• Que censuren algunos juegos por ser demasiado violentos.
A ver cuándo censuran los telediarios.

• Que deis trucos de juegos sumamente nuevos.
Pues guarda la revista tres años en un cajón.

• Que no seáis originales a la hora de hacer regalos.
De momento no hemos regalado corbatas ni perfumes...

• Que no regaléis cheques descuento.
¿Cómo que no?Y el Cupón de Mail, ¿qué es? ¿un chiste?

• Haber tenido que elegir en Navidad un sólo juego gustándote todos los géneros.
Peor sería que no te gustara ningún género y que tuvieras que comprarte un juego a la fuerza.

SUBEN

• **Saturn** que recibe una nueva remesa de conversiones arcade de la calidad de «Die Hard» y «Manx TT».

• **Nintendo 64,** que empieza a acaparar la atención de todos por la proximidad de su lanzamiento.

• **«Dragon Ball»,** nuevas versiones, nuevos juegos, y otra vez en la televisión, ¿qué más se puede pedir? ¿un vídeo, tal vez?

• **Tomb Raider,** que ya ha sido en dos ocasiones elegido como el mejor juego del 96: por los usuarios que pasaron por el I Salón del Videojuego y por los oyentes del programa de radio Game 40.

BAJAN

• **La cantidad y la calidad de los lanzamientos** de este mes para todas las consolas en general.

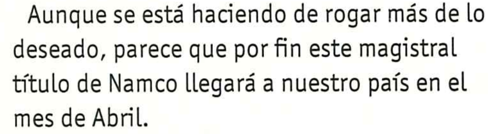
• **Sony,** por haber dejado las pasadas Navidades a muchos usuarios sin la posibilidad de comprarse una PlayStation.

• Una vez más, **«FIFA 97» para Saturn**, que no saldrá definitivamente hasta finales de Marzo.

COLABORADORES:
Francisco Javier Poza (Zaragoza), Ricardo Moreno (Albacete), Oscar Fraile González (Valladolid), Diego Cervera (Valencia), Miguel Angel Romero (Málaga), Gogeta de Motril (Granada), Un anónimo (Vigo), Juan J. Ferrandis (Valencia).

La versión japonesa ya ha llegado a nuestra redacción.
«SOUL BLADE», ¡QUÉ MARAVILLA!





Aunque se está haciendo de rogar más de lo deseado, parece que por fin este magistral título de Namco llegará a nuestro país en el mes de Abril.

Sony nos ha echo llegar la versión japonesa del juego, y así estamos en disposición de adelantaros que nos encontramos ante un juego de lucha realmente ALUCINANTE. No es cuestión de desvelar ahora todas sus virtudes -ya tendremos tiempo para ello- pero sí os diremos que gráficamente supera todo lo visto hasta la fecha en PlayStation en lo que a juegos de lucha se refiere, y que cuenta con un sensacional repertorio de modos de juego y opciones, además de muchas otras sorpresas.

Id haciendo un hueco en vuestra estantería, porque la compra de este «Soul Blade» se puede convertir en una obligación.

















En Abril, rol mil.
«MAGIC: THE GATHERING», EL PODER DE LA AVENTURA

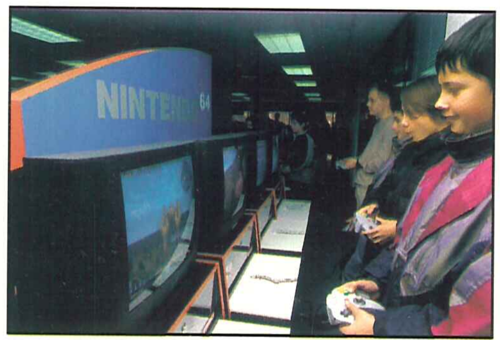
Un billón de cartas vendidas de la colección "Magic: The Gathering" ha convencido a Acclaim del potencial de la aventura estratégica, la magia y la fantasía. Tanto es así que en abril va a sorprender a los usuarios de Saturn y PlayStation con una versión electrónica de este aclamado juego de cartas. Como videojuego «Magic: The Gathering» ofrecerá la posibilidad de que dos jugadores muestren sus dotes estratégicas paseando su habilidad e intuición por mapeados en 3D de gran calidad, aderezados con numerosas escenas con animación cinemática. Todo tipo de personajes, criaturas y monstruos se pondrán la servicio de los jugadores para crear nuevos universos y titánicas batallas.



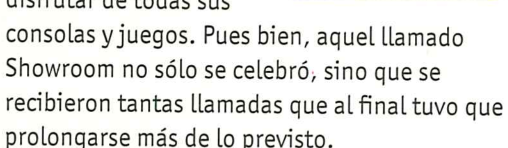


La iniciativa de Nintendo fue todo un éxito.

El Showroom recibió miles de visitantes



Ya os contamos el mes pasado que Nintendo pensaba poner en práctica una interesante iniciativa que consistía en habilitar una planta de sus oficinas en Madrid y permitir que miles de visitantes pudieran disfrutar de todas sus consolas y juegos. Pues bien, aquel llamado Showroom no sólo se celebró, sino que se recibieron tantas llamadas que al final tuvo que prolongarse más de lo previsto.



De este modo, el Showroom se mantuvo de los días 19 diciembre al 12 de enero, y contó con 101 puestos de juego (34 de ellos con una Nintendo 64) mostrando todo su catálogo de software. La organización, llevada desde el Club Nintendo, fijó turnos de dos horas en los que 100 visitantes podían disfrutar de juegos como «Super Mario 64», «Super Mario Kart 64» o «Shadows of the Empire». El Showroom permaneció abierto unas diez horas diarias y contó con la presencia de unos 10.000 visitantes. Obviamente, el punto más atractivo para todos ellos fue el dedicado a Nintendo 64 y su Mario.

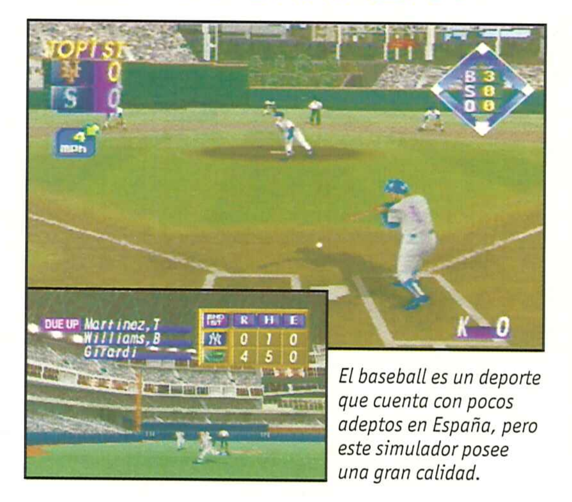
Tal ha sido el éxito de esta iniciativa que Nintendo ha decidido no desmontar el salón para organizar muy pronto otro Showroom u otras experiencias similares. Os informaremos.

«World Series Baseball II» ya a la venta.

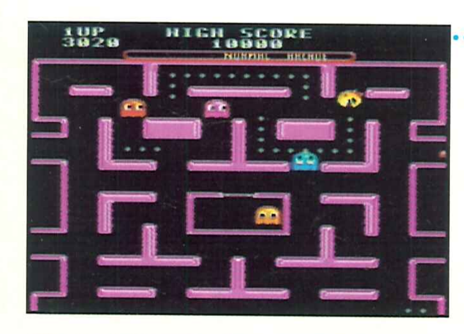
Saturn hace su enésima carrera

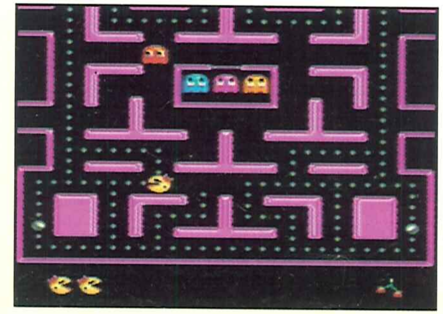
El deporte regresa a la Saturn de la mano de «World Series Baseball II», un juego realizado por la propia Sega y que recoge con todo lujo de detalles el apasionante, al menos para los yankis, mundo del baseball.

Todos los equipos de la liga profesional americana, sus campos, sus estadísticas, los registros de los jugadores y un control sencillo van a ser sus mejores armas para intentar desbancar al fútbol como deporte preferido por los usuarios. Es muy posible que si os acercáis a vuestra tienda preferida ya podáis localizar algunas unidades a la venta de este juego.



El baseball es un deporte que cuenta con pocos adeptos en España, pero este simulador posee una gran calidad.





Desde febrero comerá en tu Super Nintendo.

«Ms Pac-Man» ataca de nuevo

Otro clásico para Super Nintendo aterrizará muy pronto en nuestro país.

Se trata de recuperar al clásico «Pac-Man» en su faceta femenina para hacer lo mismo de siempre: devorar los puntos de la pantalla evitando que nos capturen los fantasmas multicolor.

Clásico entre los clásicos este «Ms Pac-man» será distribuido por Arcadia y sin duda su llegada supone una muy buena noticia para los usuarios de SN.

Diálogo callejero

La Quinta Columna

-¿Sabes? Me he comprado una Saturn. Estoy seguro que le da mil vueltas a las otras dos consolas, por llamarlas algo.

-¡Anda ya! No sabes lo que estás diciendo. Mi PlayStation tiene más y mejores juegos que la tuya, y si no echa un vistazo al «F-1», al «Tekken 2» o al «Tomb Raider».

- Pero si el «Tomb Raider» también está para Saturn. Además, «Sega Rally» y «Virtua Fighter 2» no tienen nada que envidiar a esos juegos.

-Bueno, me da igual, lo que sé es que se están vendiendo más PlayStations que Saturns.

- No me lo creo, y si es cierto será por que la gente se deja convencer por tanta publicidad "chorra".

- Para "chorrada" la vuestra, mira que regalar un teléfono móvil...

- Pues a mi padre le ha venido de lujo. Además, Sega tiene mucha más experiencia en esto de los juegos que Sony, que sólo sabe hacer "teles".

- Sí claro, mucha experiencia, por eso tuvo tanto éxito con la MD 32X.

- Un fallo lo tiene cualquiera. Y si no, acuérdate del MSX... Pero no me negarás que el color y el diseño de la Saturn no tiene nada que ver con el de la PSX.

- Tú lo has dicho, parece una caja de zapatos. Pero claro, qué se puede esperar de una compañía que ha creado un bicho tan repelente como Sonic. Desde luego, es el perfecto complemento al petardo de Mario.

- ¡Eh, un momento! ¿qué estáis diciendo de Mario?

- Bueno, el que faltaba. Qué, ¿ya te has comprado la N64 o la han vuelto a retrasar hasta febrero del 2004?

- Eso es lo que vosotros quisiérais. Sale el 1 de Marzo y ya tengo reservada una. Iros preparando porque va a dejar a vuestras máquinas en pañales.

- Vamos hombre, no sueñes despierto, eso será si consiguen sacar cinco o seis juegos antes de que acabe el año. Mira todos los que hay ya para PlayStation.

- Bueno, pues a mí no me importaría que me dejases echar una partida al «Mario» cuando lo tengas, creo que no está nada mal.

- De acuerdo, pero a cambio de que me invites a dar un par de vueltas con el «Manx TT». En los salones me lo he pasado de cine con ese juego.

- Oye, oye, que parecéis el club de intercambio ese que ponen en la Hobby...bueno, yo también me apunto a la fiesta, y me llevaré la PSX para que alucinéis un rato.

- Venga, dejémoslo ya y vamos a hablar de cosas más serias y trascendentes. ¡¡Vaya paliza que le dio el Madrid al Atleti!!, ¿eh?

- ¡Pero qué dices!, si fue de pura suerte.

- Callaros los dos, ¿acaso no visteis la remontada del Barça en Sevilla?

Manuel del Campo

Súbete al Porsche de Sony.

PLAYSTATION A TODO TRAPO CON «PORSCHE CHALLENGE»



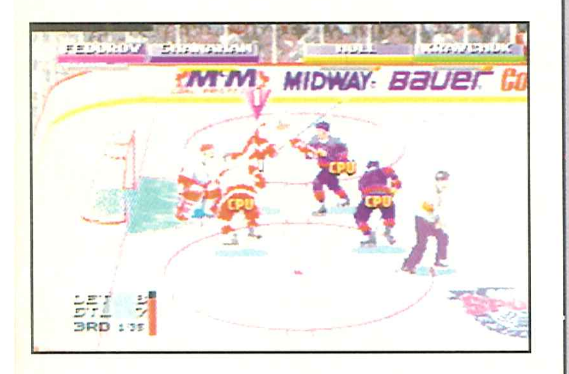
Los retrasos contínuos han perseguido la salida a la calle de «Porsche Challenge». Previsto inicialmente para el mes de diciembre (preview en HC 62) , al final todo apunta que este arcade de conducción no verá la luz hasta el mes de abril.

Para refrescaros la memoria os diremos que entre las virtudes de este título de Sony están unos gráficos poligonales de gran calidad, 21 circuitos de pura jugabilidad y 7 pilotos diferentes para elegir. Y tranquilos, que el mes que viene os daremos más información sobre este genial título.



PlayStation presenta su lado mas deportivo.

«NHL OPEN ICE», LA APUESTA DE MIDWAY.



Midway, especialista en crear arcades alucinantes, tiene casi a punto un juego para PlayStation bastante curioso. Se llama «NHL Open Ice» y su peculiaridad más evidente es que recuerda inmediatamente al «NBA Jam». Aunque está protagonizado por el hockey hielo, este juego comparte con el título de Acclaim el desestimar la simulación por la espectacularidad más apabullante, el disputarse los partidos entre equipos de 2 jugadores, el existir participantes "On Fire" y el valorar la jugabilidad por encima del aspecto estético. La distribución correrá a cargo de GT Interactive y su salida está prevista para el mes de abril.



Internet online

Acuerdo entre Psygnosis y THQ.

Hace muy pocos días Psygnosis ha llegado a un acuerdo con THQ para que esta última publique algunos de sus títulos para Saturn. Dentro de la primera lista de estos juegos que se ha facilitado se encuentran títulos como «Destruction Derby XL» (la versión de «DD2» para Saturn), «Krazy Ivan», «Assault Rigs», «Sentient», «Tenka» y «G Police». Psygnosis ha asegurado que las versiones de estos y otros de sus juegos para Saturn siempre saldrán con posterioridad a que Psygnosis los haya lanzado para PlayStation.

Las ventas de N64 en USA marchan viento en popa.

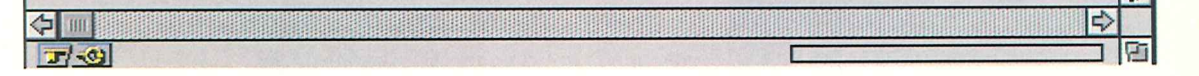
El vice presidente de Nintendo América, Peter Main, ha revelado que ya hay 1,6 millones de unidades de N64 en los hogares norteamericanos. Según Main, esto significa que en tan sólo tres meses Nintendo ha conseguido instalar la mitad del parque que PlayStation logró en un período de un año.
"Es sin duda el soporte que más rapidamente se ha vendido en la historia" añadió Main, "Nuestras ventas están siendo tres veces más rápidas que las de nuestro más inmediato competidor cuando fue lanzado hace un año". Peter Main también augura que estas cifras pueden aumentar en 500.000 ó 700.000 unidades antes del 1 de Marzo.

Los japoneses sólo saben de juegos.

Un reciente estudio pone de manifiesto que en Japón se importa mucho más software del que se exporta, concretamente 100 veces más. Este estudio también revela que las importaciones de software para ordenador han aumentado en un 50% con respecto al año pasado.
Sin embargo, la situación cambia radicalmente cuando se habla de juegos. En esta modalidad de software Japón exportó durante el último año material sólo a USA por valor de 700 millones de dólares, mientras que importó juegos por valor de tan sólo 41 millones de dólares. Está claro que dentro de la informática, de lo que más saben los japoneses es de juegos.

Las chicas no son tan guerreras.

En un estudio realizado por la Sociedad Británica de Psicología se deduce que las adolescentes consideran los videojuegos "violentos, tontos e inmaduros". Este estudio demuestra también que el conocimiento informático de las chicas fue la mitad que el de los chicos durante el año 95, aunque en el pasado año esta desventaja se redujo al 25%.
Según el doctor Alan Durndell, "las chicas no sienten una pasión muy acusada por el entretenimiento informático, y lo consideran tonto, agresivo e inmaduro. Sus preferencias están más orientadas a relacionarse con otras personas de su edad". Sin embargo, el Dr. Durndell también matizó que "la tendencia será que las chicas empezarán a estar más interesadas en los ordenadores cuando vean una utilidad y un objetivo claro en ellas". Estas encuestas han sido realizadas en Gran Bretaña.



DEPORTES RADICALES.

Aquí vale









Capcom y N64: *Aunque aún no es oficial, se rumorea que el primer juego de Capcom para N64 no va ser un «Street Fighter», sino una versión de su clásico «Ghouls And Ghosts», un arcade de acción en el que un caballero de los de lanza en ristre se verá las caras con todo tipo de zombies y fantasmas.*

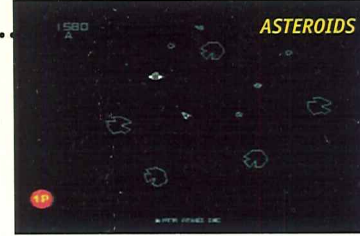
Alianza entre Squaresoft y Alias: *Square ha decidido beneficiarse de la experiencia de Alias (empresa famosa por su trabajo en efectos especiales de cine sobre plataformas Silicon Graphics) para dotar a su «Final Fantasy VII» de un rendimiento gráfico excepcional. Los resultados de este acuerdo podrán verse muy pronto ... al menos en Japón.*

Contra la piratería: *Sony tiene previsto sacar en algunos paises orientales en el mes de febrero una PlayStation blanca totalmente compatible con el sistema actual, pero con dos peculiaridades: será capaz de leer CD MPEG y detectar los discos piratas. Un duro golpe para la piratería que en ciertas zonas asiáticas alcanza niveles más que preocupantes.*

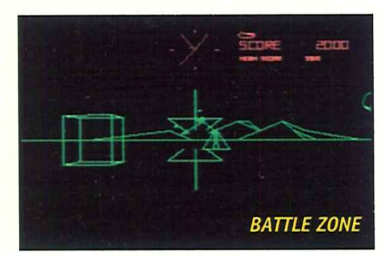
Nintendo 64 en el mundo: *Nintendo espera vender 6.000.000 de máquinas en todo el mundo para marzo de 97. Cifras que aunque parezcan excesivas pueden cumplirse perfectamente si tenemos en cuenta que en Japón ya se han vendido 1.850.000 máquinas y que en USA, Canadá y América Latina se han vendido desde septiembre 2.140.000. Otra cifra de escándalo es la de las ventas de «Super Mario Kart 64» en Japón:, se han vendido nada más y nada menos que 1.400.000 copias, es decir, lo han comprado casi el 80% de los propietarios japoneses de una N64.*

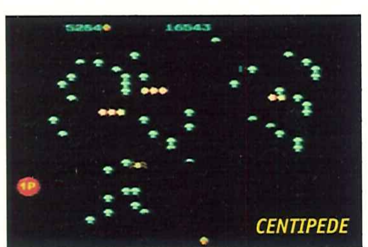
Esos curiosos japoneses: *Sacad vuestra propia conclusión a esta noticia nipona tan curiosa. Atentos: las ventas acumuladas de los cuatro volúmenes de «Namco Museum» han superada a las de «Tekken 2». Y es que los viejos samurais nunca mueren... en Japón.*

«Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 1».
UNA VEZ MÁS, REGRESAN LOS CLÁSICOS

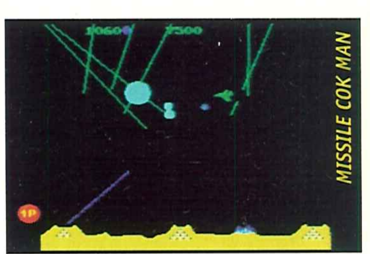

ASTEROIDS

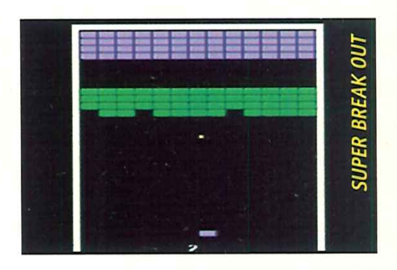

ATARI

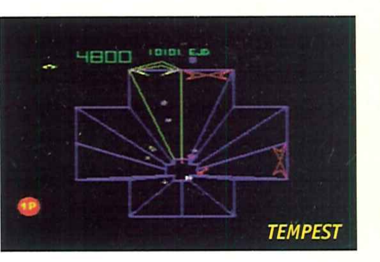

BATTLE ZONE


CENTIPEDE

Si Namco o Williams ya han puesto a la venta recopilaciones de sus primeros títulos no es de extrañar que Atari haga lo mismo. Sobre todo, porque tan ínclita compañía es responsable de algunos de los títulos más emblemáticos de los ochenta. Por ejemplo aquel difícil «Missil Commando», el divertido «Super Break Out» o el archifamoso «Asteroids». Junto a ellos podemos encontrar los no menos famosos «Battle Zone», «Centipede» y «Tempest».
Como ya es habitual en estas recopilaciones, podremos disfrutar además de una historia de la compañía y sus juegos así como de entrevistas digitalizadas con sus responsables. Este título de GTI será distribuido por Sony entre los meses de marzo y abril.


MISSILE COK MAN


SUPER BREAK OUT


TEMPEST

La continuación de «Illusion of Time» para abril.
«TERRANIGMA» YA ES CASI UNA REALIDAD



La esperada continuación de «Illusion of Time» para Super Nintendo ya está prácticamente a punto. Nintendo nos ha permitido echar un vistazo a las últimas versiones de desarrollo y os podemos anticipar que va a ser mejor aún que su antecesor. En 32 megas de memoria habrá lugar para un enorme mapeado que explorar, cientos de enemigos que batir y páginas y páginas de textos ¡completamente traducidos al castellano!.
Estamos seguros de que muchos de vosotros ya estáis ansiosos por probar esta maravilla pero mucho nos tememos que vais a tener que esperar hasta el mes de abril. Para que la espera se os haga más amena os invitamos a que no os perdáis nuestra preview del mes que viene.

LLEVATE UNA MOCHILA GRATIS

con los deportes radicales de Sony PlayStation.

En los deportes radicales todo tiene su valor: tu esfuerzo... tu concentración... la energía... el riesgo... y tu ansia de victoria. Pero además, con los juegos Cool Boarders, 2xtreme, Jet Rider y Twisted Metal World Tour de Sony PlayStation, los adhesivos identificativos que van en cada uno de los juegos también tienen su valor. Porque con ellos puedes conseguir una fabulosa mochila exclusiva Sony PlayStation gratis. Lo único que tienes que hacer es despegarlos de los juegos y enviarlos junto al cupón que tienes en esta página... automáticamente la mochila PlayStation es tuya.



Disponible en Enero



Disponible en Febrero



Disponible en Marzo



Disponible en Febrero

Prepárate para sudar lo tuyo con los juegos de los deportes más radicales del mercado. Toda la emoción y el peligro de deportes como snowboard, monopatín, mountain bike, motos de tierra y aire e incluso una alucinante carrera post- apocalíptica te están esperando.

Pero ten cuidado... porque aquí vale todo.



TODO EL PODER EN TUS MANOS



Esta información será tratada confidencialmente y podrá ser utilizada para remitirle información sobre Sony Computer Entertainment Inc. Usted podrá acceder en cualquier momento a la misma y efectuar cualquier modificación.

NOMBRE Y APELLIDOS:

EDAD: DOMICILIO:

CIUDAD Y PROVINCIA:


Cool Boarders


Jet Rider


2Xtreme

Twisted Metal World Tour

Enviar este cupón con los adhesivos a Sony Computer Entertainment. C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid.

Off The Record

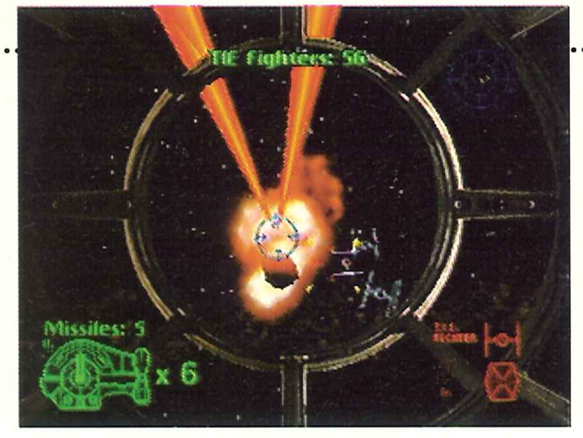
"Puedo asegurar que la gente que compra videojuegos no son ningunos gilipollas".
Rafa Martínez, Director de Marketing de Nintendo, en entrevista concedida a la revista Bitniks.

"Cuando realicé la entrevista para entrar a Sega, me preguntaron que qué juego me gustaba, y yo les respondía que «Super Mario». Entonces me preguntaron si me gustaba algún otro juego, y yo les respondí que no conocía otro".
Toshihiro Nagoshi, Manager General del departamento AM#2 de Sega y director del juego «Scud Race», en declaraciones a HC.

"Vamos a vender «Mario 64» hasta 1998. Es el auténtico responsable de conducir a la máquina".
Howard Lincoln, Presidente de Nintendo America tras concluir el Shoshinkai.

"Hemos reducido nuestra línea de lanzamientos dramáticamente. Vamos a limitar nuestro número de títulos para 1997 a unos 20 o 25 en total y vamos a ser muy selectivos a la hora de elegir los formatos. A partir de ahora se deberá pensar en nosotros como prudentes, cuidadosos y mucho más selectivos".
Jim De Rose, Jefe de Operaciones de Acclaim, en declaraciones a CTW.

"Las ventas de Saturn han sobrepasado a las de su competidor en más de 2:1".
Shoichiro Irimajiri, Sega of America, a CTW.





«Shadows of the Empire» llegará en abril.

Que la Fuerza acompañe a Nintendo 64.

«Shadows of the Empire» será el tercer juego que Nintendo pondrá a la venta en España para su flamante Nintendo 64. El juego está basado en la novela del mismo título y nos colocará en el espacio temporal que discurre entre "El Imperio contraataca" y "El retorno del Jedi". Además del Imperio tendremos un nuevo enemigo para la ocasión: la organización criminal Sol Negro liderada por el poderoso Xizor, un humanoide temido por el mismísimo Darth Vader. El gran atractivo de este título será la presentación de personajes, naves y localizaciones totalmente reconocibles para los seguidores de la saga y la continua alternancia de estilos de juego. Un poco de paciencia, que hasta abril no estará disponible.





Más de 800 oyentes dieron sus votos.

Resultados de los Premios "Game 40" para 1966

El conocido programa radiofónico de videojuegos, "Game 40", que se emite todos los domingos de 8 a 1o de la noche, efectuó entre sus oyentes una encuesta para otorgar los premios a los Mejores del 96.

Aquí tenéis la lista de los ganadores. Como podéis ver, los oyentes de "Game 40» nos votaron mayoritariamente como la Mejor Revista de Videojuegos, lo cual pone de manifiesto su gran inteligencia y refinado gusto, lo cual se confirma con el hecho de que nuestra revista hermana, Micromanía, quedara en segunda posición. Gracias.

VIDEOJUEGO	
Tomb Raider	21,5%
Tekken 2	20,8%
Red Alert	7,6%
Resident Evil	7,2%
Quake	3,9%

SISTEMA	
PlayStation	53,6%
PC	24,0%
Saturn	13,5%

VIDEOJUEGO ESPAÑOL	
PC Fútbol 4.0	22,6%
Speed Haste	19,7%
3 Skulls of the Toltecs	18,9%

COMPAÑÍA	
Psygnosis	34,0%
Namco	9,9%
Capcom	6,4%

DIRECCIÓN INTERNET	
www.cadena40.es	14,8%
www.sega-europe.com	3,7%
www.idsoftware.com	2,1%

MÚSICA DE VIDEOJUEGO	
Nights	25,3%
WipeOut 2097	18,8%
Tomb Raider	7,2%
Red Alert	4,3%
Alien Trilogy	3,3%

REVISTA DE VIDEOJUEGOS	
HOBBY CONSOLAS	**45,1%**
Micro Manía	15,5%
Super Juegos	15,1%

CAMPAÑA PUBLICITARIA	
FIFA 97	22,7%
PlayStation	14,2%
Saga Donkey Kong	6,4%

ESPAÑOL DEL AÑO	
Carlos Ulloa	40,4%
María Jesús López	3,0%
Juan Montes	2,8

MÁQUINA RECREATIVA	
Virtua Fighter 3	18,4%
Sega Rally	10,6%
Time Crisis	8,5%

TOBAL No. 1

NECESITARÁS TODA TU ENERGÍA

No desperdicies ni un movimiento... no te pierdas un solo gesto... concentra todos tus esfuerzos en la pantalla, porque vas a necesitar todas tus fuerzas para vencer en "Tobal N°1"







Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**



TODO EL PODER EN TUS MANOS



SHIGHERU MIYAMOTO

Un genio a la sombra de N64

Desde siempre, Sigheru Miyamoto ha sido el auténtico "alma mater" de Nintendo. Pero ahora, con la llegada de N64, sus responsabilidades han aumentado aún más. Él es el creador de los mejores juegos -entre ellos «Super Mario 64» y «Zelda 64»-, supervisa todo el software que llega para la máquina y elige sus accesorios y adaptadores. Nadie en el mundo sabe más de esta consola que él, así que si os interesa su opinión no perdáis detalle de esta interesantísima entrevista que nos concedió en exclusiva.



Después de haber realizado esa obra maestra llamada «Super Mario 64» ¿en qué estás trabajando actualmente?

Tengo principalmente tres ocupaciones. Mi tarea principal consiste en trabajar muy cerca de los directores de juegos. Actualmente estoy inmerso en unos 5 juegos a la vez. También hago las veces de supervisor para otras compañías y ahora estoy pendiente de 10 juegos aproximadamente. Después, también trabajo en la creación de un sistema para «Mario Paint» y en la edición de juegos del estilo de «SimCity». Por último, estoy trabajando en una nueva clase de juego, un sistema básico e independiente para el DD64.

¿Qué lecciones has aprendido realizando «Super Mario 64» sobre los juegos 3D?

"Creo que los juegos en 3D son producto del egoísmo de los creadores, quienes no sabemos aún cómo hacer un juego que se corresponda con el egoísmo de los usuarios. No es una lección nueva, ya que esto lo aprendimos con los juegos para el Chip FX, pero «Mario 64» nos ha confirmado la importancia de hacer juegos que se adapten a los deseos de los usuarios"Lo que sí aprendimos realizando este juego fue el potencial de N64. Durante la programación de «Mario 64», encontramos muchos puntos que podrían ser modificados o mejorados en el proceso de desarrollo de un juego y que ahora estamos considerando a la hora de realizar «Zelda».

«Mario 64» ha sido una especie de "banco de pruebas" para «Zelda».



¿Qué repuesta ha tenido entre el público japonés «Super Mario 64»?

Bueno, he recibido muchas cartas de fans, incluidas de niños de la escuela primaria que ya han conseguido 120 estrellas en el juego. ¡Algunos niños de guardería son mejores que yo en «Super Mario 64»! Eso me hace suponer que le ha causado una buena impresión.

¿ Y qué ocurre cuando recoges 120 estrellas?

Pues que consigues el premio especial de 100 vidas. Además, cuando estás viendo la escena final, puedes cambiar la perspectiva.

¿Qué respuesta crees que ha tenido el control analógico?

Creo que ha sido aceptado por la mayoría de la gente, excepto algunos que afirman que no les parece bien. Sin embargo casi todos opinan que una vez has utilizado este pad, ya no puedes jugar sin él.

¿Te sorprendió que Sega y Sony lanzaran después sus joysticks analógicos?

No, en absoluto. Sabía que si

nosotros lanzábamos algo nuevo, otros tratarían de imitarnos.

¿Por qué «Zelda» no fue presentado en el Shoshinkai?

Esta vez queríamos centrarnos en el hardware más que en cualquier otra cosa. En realidad, ni siquiera habíamos pensado mostrar la "demo" en vídeo. No queremos que la gente se confunda con el DD64. Primero nos interesa establecer un fuerte mercado basado en los cartuchos.

¿Crees que ya lo habéis conseguido?

Creo que estamos en el camino de lograrlo en Japón. Pienso que se requiere un año o tal vez año y medio para conseguirlo. Para finales del próximo año esperamos conseguir un completo catálogo que respalde a N64.

¿Piensas que los cartuchos son aún el soporte óptimo para el software?

Creo que hemos realizado juegos suficientes como para demostrar que el cartucho es aún un medio muy importante. Desgraciadamente, muchos usuarios no lo ven de este modo, y todavía creen que el CD ROM es el futuro y que el cartucho está obsoleto. Ya hemos conseguido algo con el software, pero todavía no hemos persuadido del todo a los consumidores japoneses.

Los cartuchos disponen actualmente de 64 MegaBytes. ¿ Cómo crees que evolucionarán en un futuro?

Por supuesto, se harán más baratos. Puedo predecir que el año próximo los cartuchos tendrán 128 MegaBytes. En dos años... no lo puedo decir.

¿Por qué decidisteis hacer «Yoshi's Island» en 2D?

En realidad, cuando comenzamos a trabajar en N64 queríamos hacer un juego en 2'5 D (escenarios en 3D y desarrollo del juego en 2D). Sería un juego muy asimilable para todo el público. Por eso decidimos hacer «Yoshi´s Island» en 2'5 D.

Como sabes, el juego original para Super NES utiliza un chip FX, pero quisimos hacer algo más, aunque no pudo ser debido a las limitaciones de esta máquina. De ahí que ahora queramos hacer aquello que no pudimos en 16 bit para N64. Las 3D son muy vistosas, pero nosotros queríamos utilizar gráficos más artísticos. El juego será como una película de animación y ese tipo de estética sólo puede realizarse en 2D.

"Creo que los juegos en 3D son producto del egoísmo de los creadores, quienes no sabemos aún cómo hacer un juego que se corresponda con el egoísmo de los usuarios. No es una lección nueva, ya que esto lo aprendimos con los juegos para el Chip FX, pero «Mario 64» nos ha confirmado la importancia de hacer juegos que se adapten a los deseos de los usuarios"

¿Eso significa que pueden realizarse mejores gráficos en 2D que en 3D?

No, no estoy diciendo eso. Es una simple cuestión de gustos. Los polígonos ofrecen un tipo de gráficos sólidos. Si a ti te gustan, no hay problema. Pero esos polígonos necesitan usar mapeados de texturas y eso supone una serie de limitaciones. Cuando trabajas en 2D, tienes infinidad de posibilidades para colorear y aplicar texturas a todos los diseños: la libertad artística se multiplica. Ese tipo de "gráficos ricos" sólo pueden realizarse en 2D.

Los rivales de «Mario 64» son «Crash Bandicoot» por parte de Sony y «Nights» por Sega. Estos son esencialmente juegos en 2D. ¿Qué opinas sobre ellos?

Puede resultar muy sencillo para los usuarios jugar y muy sencillo para los programadores realizar juegos de ese estilo. Se trata sólo de una demostración de lo que ellos proponen y de lo que nosotros proponemos. Nosotros ofrecemos algo muy diferente con «Super Mario 64»

¿Qué nos puedes adelantar de «Super Mario 64 2»?

Que saldría más barato si lo presentáramos en el 64DD... (risas). Bueno, lo pensaré cuando acabe «Zelda».

¿Es «Zelda» tu prioridad actual?

Sí, «Zelda» y «Starfox».

¿También estás participando en «Mario Kart 64»?

Yo soy el productor y tenemos un buen director encargado del proyecto, lo que resulta un alivio para mí. Eso sí, mantenemos reuniones periódicas.

Cuando SuperNES fue lanzada, hubo muchos juegos originales («F-Zero», «Pilot Wings»...) ¿Serán todos los juegos para N64 secuelas, teniendo en cuenta que «Wave Race» también fue lanzado previamente en Game Boy?

«Wave Race 64» es un juego completamente diferente en N64. Es verdad que a veces nos gusta adaptar los mismos títulos de otros formatos, pero ahora estoy estudiando lanzar algo muy original. En realidad estoy trabajando en un proyecto que podría estar listo



en 1998. No se trata de un juego y es muy diferente de lo que nosotros hacemos ahora. Pero no puedo contaros más.

Estás interesado en los juegos "on-line"?

A largo plazo podría interesarme, ya que estamos metidos de lleno en el negocio del entretenimiento. Aún no se sabe si aquí en Japón el negocio irá hacia un sistema multi-jugador o multi-jugador "on line". Yo personalmente creo en un sistema de juego sencillo, fácil de acceder y fácil de jugar. Los juegos "on line" son complicados y más difíciles de jugar y creo que tiene que pasar mucho tiempo para que se establezcan como un gran mercado. Técnicamente me interesa el tema, pero estoy mucho más interesado en los juegos en los que cuatro jugadores pueden disfrutar a la vez en un mismo TV.

¿Está satisfecho con el poder de N64?

Digamos que no es suficiente, pero está haciendo realmente un gran trabajo.

¿Qué opinas del Satellaview?

Técnicamente resulta interesante poder enviar información hacia N64 vía satélite. Pero de momento sólo estamos centrados en enviar información a través del pad de control.

Antes has dicho que el DD64 puede llegar a abaratar el precio de los juegos, pero también permite muchas más posibilidades ya que es grabable. ¿en qué caminos estáis explorando al respecto?

Creo que el poder de creación de los juegos se multiplicará por dos. Tenemos un montón de ideas por realizar, que no hemos podido poner en marcha por no disponer del soporte adecuado. Con la llegada de DD64 podremos convertir nuestros sueños en realidad.

Por primera vez un soporte doméstico es lo bastante poderoso como para soportar la Realidad Virtual. ¿Tienes algún plan en este sentido?

Para una diversión de unos pocos minutos puede estar bien.

Pero personalmente me preocupa el posible riesgo para el cuerpo cuando un jugador lleva puesto un visor durante largo tiempo. De todos modos, podría resultar interesante.

¿Por qué crees que los programadores japoneses van por delante de los europeos y americanos?

Porque trabajamos más duro... (risas). Bueno, lo cierto es que hay compañías técnicamente muy buenas en todo el mundo. Creo que si consiguen sintonizar con Nintendo harán grandes cosas. Y también creo que actualmente en cuanto a la tecnología 3D los ingenieros japoneses están muy por detrás de los europeos y americanos.

Esto es debido a que las herramientas no han sido creadas por los japoneses y, por tanto, las instrucciones están en inglés. Creo que se necesitará como mínimo un año para alcanzar el nivel de los programadores extranjeros.

¿Sigues tan ilusionado a la hora de realizar juegos como lo estabas hace 10 años?

Me he vuelto algo perezoso... pero hago todo lo que puedo. Durante el tiempo que trabajo soy mucho más eficiente, pero trabajo el 80% del tiempo que trabajaba antes.

¿Crees que has mejorado?

¿Tú que crees? (risas). No sé... a veces tengo la sensación de que estoy repitiendo lo mismo que hacía 10 años atrás...

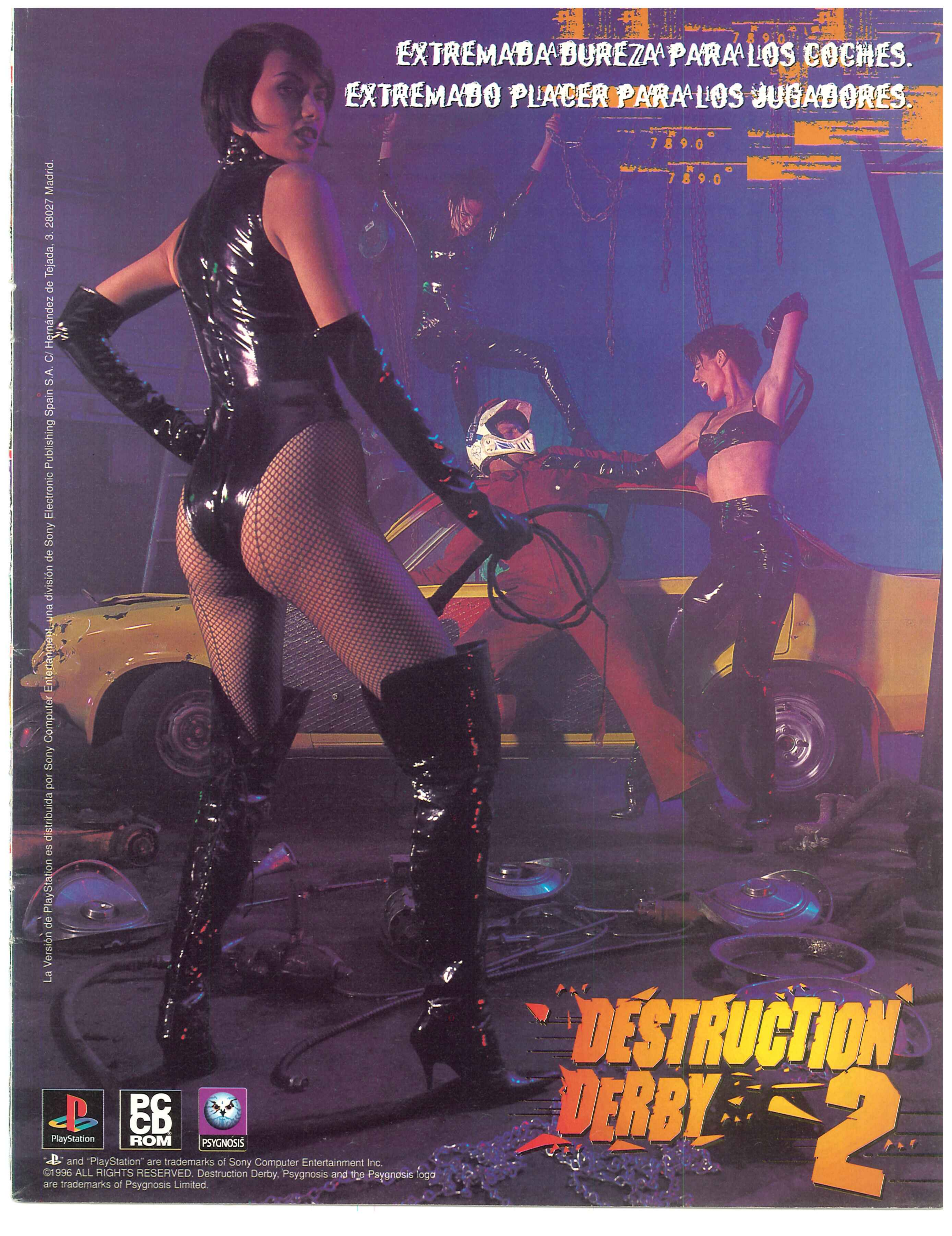
Nintendo es una compañía de juguetes destinada a los niños. ¿Te ha resultado más difícil identificarte con ellos a medida que te has ido haciendo mayor?

No, no lo creo. Siempre tengo en la mente la imagen de mí mismo comprando un juguete.

¿Crees los juegos han mejorado, o que simplemente han mejorado técnicamente?

Creo que han mejorado en todos los aspectos. De todas formas, mi visión personal es que hacer juegos es como hacer un jardín en miniatura, al cual guardo en un cajón de mi mesa. Cuando me pongo a desarrollar el juego, el concepto está siempre ahí, como el jardín en miniatura, pero la tecnología nunca conseguirá estar a la altura del concepto.

"Mi visión personal es que hacer juegos es como hacer un jardín en miniatura, al cual guardo en un cajón de mi mesa. Cuando me pongo a desarrollar el juego, el concepto está siempre ahí, como el jardín en miniatura, pero la tecnología nunca conseguirá estar a la altura del concepto".


EXTREMADA DUREZA PARA LOS COCHES.
EXTREMADO PLACER PARA LOS JUGADORES.
La Versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid.
DESTRUCTION DERBY 2
PlayStation
PC CD ROM
PSYGNOSIS
"PlayStation logo" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©1996 ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.

FIGHTERS MEGAMIX

COMPAÑIA: SEGA
FORMATO: SATURN

El gran torneo de Sega

El año ha comenzado muy disputado en Japón. Ante las atractivas ofertas de Sony y Nintendo, Sega contraataca con un título que hará babear a los amantes de la lucha: «Fighters Remix».

Este título reúne en un mismo juego a los personajes de «Virtua Fighter 2» y los de «Fighting Vipers», pero, además, cuenta con multitud de alicientes como para ser considerado un programa distinto y original.

Aunque la idea no es nueva (hace dos meses os presentamos la propuesta de Capcom en la que se unen los luchadores de «X-Men» y «Street Fighter»), Sega ha querido ir aún más allá y, desde finales de Diciembre, está a la venta en Japón este juego repleto de atractivos y con novedades más que sorprendentes.

Para empezar, AM#2 no se ha limitado a incluir a los luchadores de «VF 2» y «Fighting Vipers», sino que también se ha sacado de la manga otros diez personajes originales, que se rumorea pudieran haber salido de otros juegos de este departamento (¿«Virtua Cop»?). De este modo nos encontramos con un plantel de ¡32 luchadores! que superan todas las cifras conocidas en juegos de lucha poligonales.

Por otro lado, también se han incluido más modos que en cualquier otro juego de AM#2, como por ejemplo el "Survival mode", "Team battle mode" y "Trainning mode", todo ellos repletos de opciones y posibilidades de configuración.

Por supuesto, todos los personajes contarán con su habitual repertorio de golpes y movimientos especiales (con excepción de los nuevos personajes lógicamente), pero en este apartado también aparecen sorpresas de lo más interesante.

AM#2 ha dotado a todos los personajes con el "escape move", que recientemente hemos visto en «Virtua Fighter 3», y por el cual los personajes pueden moverse hacia adentro o hacia afuera, aumentando considerablemente el concepto de tridimensionalidad del juego.

En cuanto a los escenarios, se pueden distinguir decorados de toda la serie «Virtua Fighter» (los más antiguos convenientemente actualizados), y de «Fighting Vipers», aunque algunos de estos los veremos sin las "jaulas" que los rodeaban.

Sega ha tratado de hacer ver a la prensa japonesa que no se trata de una secuela al uso, sino de un juego nuevo y original que recoge elementos de anteriores programas, pero que presenta un estilo propio y diferente.

En Japón ya están locos con él. En España, deberéis esperar hasta finales de Marzo.







ROMPE CON TODO

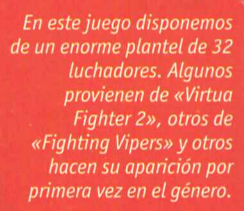




Sega ha incluido en este programa algunas de las situaciones con las que disfrutamos en «Fighting Vipers» como es el caso de las espectaculares roturas de las jaulas y las armaduras de los luchadores de aquel juego. Una muestra de esta interesante mezcla.



Sega se ha inventado una original manera de participar en el torneo, pudiendo elegir entre diferentes grupos de rivales clasificados por determinadas características.



En este juego disponemos de un enorme plantel de 32 luchadores. Algunos provienen de «Virtua Fighter 2», otros de «Fighting Vipers» y otros hacen su aparición por primera vez en el género.









COMPAÑIA: KONAMI
FORMATO: N64

J LEAGUE PERFECT STRIKER

La fiebre del fútbol arrasa en Japón

Ya sabéis que en Japón el fútbol está empezando a levantar tantas pasiones como en el resto del planeta. No es extraño por tanto que los japoneses le estén cogiendo cada vez más el truco a realizar simuladores de este deporte y que empiecen ofrecer programas tan buenos o mejores que los presentados por compañías occidentales.

Una demostración palpable de lo que estamos contando es este «J League Perfect Striker», el primer juego de fútbol que se programa para N64 y que llega con la garantía de Konami.

Y os aseguro que el revuelo que esta causando entre los japoneses este simulador está más que justificado, pues estamos sin duda ante uno de los mejores juegos de fútbol de la historia. Konami no ha hecho sino trasladar el espíritu de su famosa saga de 16 bit, «ISS», a los poderosos circuitos de N64. Esto quiere decir perfeccionismo técnico, espectáculo y enormes dosis de jugabilidad.

En «J League Perfect Striker» se encuentran sin duda las mejores animaciones que jamás hayamos visto en un juego de fútbol para consola, y eso es mucho decir. Pero tan importante como su imponente aspecto gráfico es su alucinante jugabilidad que seguro es lo que ha encandilado a los nipones. En este programa se puede hacer de todo, cualquier jugada que tengáis en mente, pero lo increíble es que se puede ejecutar con relativa facilidad. Esto supone que los partidos acaben con cinco o seis goles como mínimo, a cual más bello y espectacular. Tal vez esta filosofía no tenga mucho que ver con el fútbol real, pero qué diablos, quien no se divierta marcando goles a pares debería visitar a un psiquiatra.

Tiempo ha habrá de profundizar en este programa (en principio su llegada está prevista para abril), pero ya os adelantamos que estamos ante algo realmente grande.



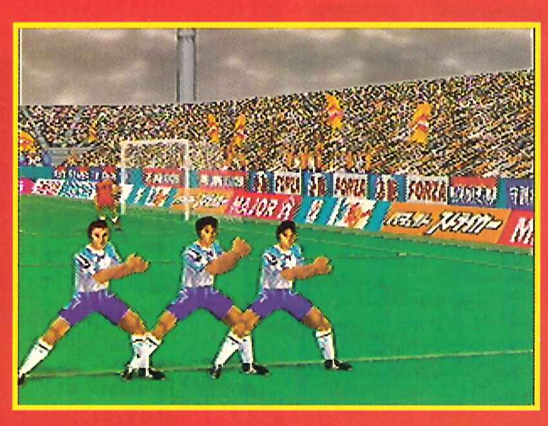




PARA ESTRATEGAS



Una de las pruebas de que los japoneses empiezan a entender este deporte es que cada vez se incluyen un mayor número de posibilidades tácticas y estratégicas. Toda una gozada para los estudiosos del fútbol.



El juego está plagado de detalles curiosos y guiños hacia el jugador. Un buen ejemplo es esta celebración al más puro estilo Bebeto, dedicándoselo a su hijo recién nacido



A la hora de lanzar los penalties nos encontraremos con dos mirillas, una para el portero y otra para el lanzador. Un curioso sistema del que habrá que probar su eficacia.









Nintendo 64 ya ha recibido su primer simulador de fútbol. Konami ha sabido imprimirle a este juego todo el espíritu de su sensacional serie «International Superstar Soccer», y está acaparando un éxito sorprendente por estas tierras tan poco habituadas al fútbol.

OPCIONES PARA LA LIGA JAPONESA







Lógicamente, el juego está basado en la Liga Japonesa y contiene todos sus equipos y jugadores reales. Es de esperar que cuando llegue aquí lo haga con unos equipos más reconocibles. Es muy posible que se trate de selecciones nacionales, ya que con 18 escuadras es muy difícil decantarse por una determinada liga europea.

SUPER CAR RACE

COMPAÑIA: SEGA/AM#2
FORMATO: ARCADE/MODEL 3



Así será el nuevo Daytona

Aunque el juego todavía no tiene nombre definitivo, han decidido llamarle provisionalmente «Super Car Race».

El productor de este juego es Toshito Nagoshi, quien ya trabajó en «Virtua Racing» y en el primer «Daytona», y que tiene en sus manos el hardware arcade más poderoso del momento: el Model 3.

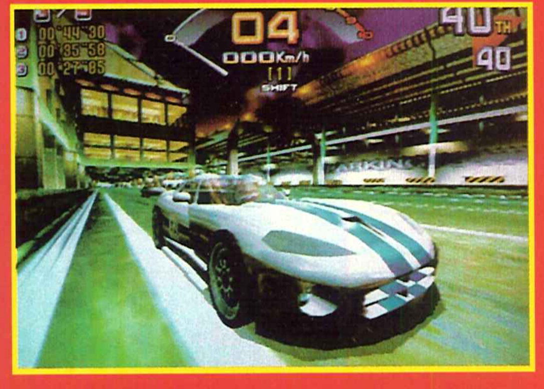
Nagoshi es famoso por ser un auténtico fanático de los coches deportivos, y en este juego va a poder plasmar sus mayores sueños. Y es que en esta ocasión vamos a poder disfrutar de modelos tan atractivos como Ferrari F40, MacLaren F1, Chrysler Dodge Viper, Porsche 911 GT2... ahí es nada.

Ni que decir tiene que en esta secuela los auténticos protagonistas van a ser los propios coches. Porque además, Mr. Nagoshi se ha pasado los últimos meses contactando con las diferentes marcas para poder plasmar en el juego todas las características, prestaciones y estilo de conducción de cada modelo: Nagoshi asegura que los jugadores podrán distinguir perfectamente las diferencias entre conducir un vehículo u otro.

Para conseguirlo están trabajando tanto en el juego como en el diseño del mueble, que promete ser absolutamente revolucionario.

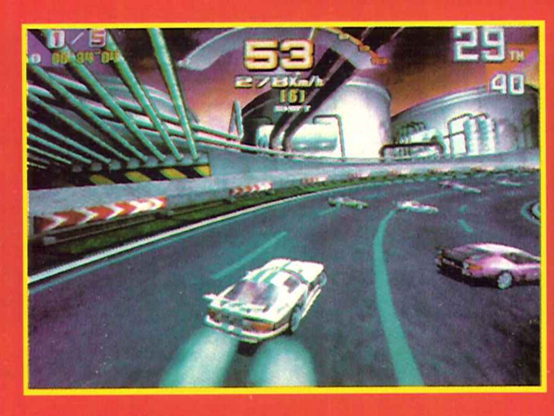
En Japón se dice que estamos ante un juego que nos dejará a todos boquiabiertos. En breve lo veremos.







AM#2 no ha resistido la tentación de hacer la competencia a sus compañeros de AM#3, y ya tienen casi a punto la nueva versión del mítico «Daytona USA».





DRAGON BALL GT

COMPAÑIA: BANDAI
FORMATO: PLAYSTATION

Goku se apunta a la moda poligonal

Bandai está ya un poco cansada de recibir críticas y se ha decidido a realizar un juego de lucha con Dragon Ball que pueda estar a la altura de los mejores del género.

La serie Dragon Ball va a tomar un nuevo rumbo. Akira Toriyama se ha desentendido de este proyecto (tan sólo ha participado en la realización de algunos decorados), y Bandai ha tomado toda la responsabilidad de llevar a Goku y compañía a lo más alto en este juego para PlayStation. De hecho se ha decidido a dar un golpe de efecto para crear un juego de lucha capaz de competir con los grandes del género. De ahí que haya sido condición imprescindible transformar a los luchadores en figuras poligonales, utilizar técnicas de captura de imágenes, y jugar con las cámaras. En otras palabras, convertir a Dragon Ball en un juego de lucha a la última moda.

Eso no impide que se mantenga el espíritu de la serie, para lo cual Bandai ha seguido el argumento del manga publicado en "Jump Weekly", en el que Goku se ha transformado en un chaval tras un incidente con unas bolas de cristal negras, y además ha dotado a todos los luchadores de sus habituales magias y golpes especiales, e incluso de su famosa capacidad de volar.

En Japón están convencidos de que será un gran juego de lucha, aunque su fecha de lanzamiento aún no ha sido decidida.







RUMORES... RUMORES... RUMOOOORES

¿Más consolas antes del 2000?

La celeridad con la que se suceden los acontecimientos en Japón es asombrosa. Y es que tan sólo dos años después de que hayan salido a la venta las primeras consolas de 32 bits, ya han empezado a surgir rumores acerca de una nueva generación de consolas...

Por un lado, se habla de una PlayStation 64, que estaría siendo desarrollada por miembros del equipo de Argonauts. Esta máquina contaría con un CD de cuádruple velocidad, una enorme RAM, un chip R4000 y, tal vez, podría utilizar los nuevos CD's DVD de alta capacidad. Por supuesto, estamos hablando de algo que no estaría disponible antes del 99, (hablamos casi del próximo siglo para España), máxime cuando el éxito de PlayStation en todo el mundo está siendo indiscutible. Incluso se habla de que pudiera ser un hardware compatible con la actual máquina.

Mientras, también se rumorea que Sega está trabajando en una nueva Saturn con un CD-ROM de séxtuple u óctuple velocidad.

Más seguro es el hecho del nuevo "add-on" que Sega está confeccionando para poder jugar a «Virtua Fighter 3» en Saturn, y que podría estar listo a mediados del 97.

Así están las cosas aquí en Japón, chicos.

Saturn calienta motores. Y es que a finales de Marzo llegará hasta sus circuitos el mejor arcade del 96, una auténtica maravilla que ha encandilado al público en los salones de todo el mundo: «Manx TT». Sega afirma que la conversión de esta sensacional competición de motos será un calco de la recreativa. Y por lo que hemos podido ver en nuestra redacción, podemos afirmar que no exageran en absoluto.





La revolución llegará sobre dos ruedas

MANX TT Super Bike

¡¡Primeras Imágenes!!

En el momento de realizar este reportaje, el juego se encuentra todavía en pleno proceso de programación, pero ya hemos tenido la oportunidad de probar una versión alpha y os podemos asegurar que la cosa promete... Sin duda, «Manx TT» tiene todas las papeletas de convertirse en uno de los juegos de este año, como ya sucediera en el 96 con otra gran conversión de un arcade, «Sega Rally».

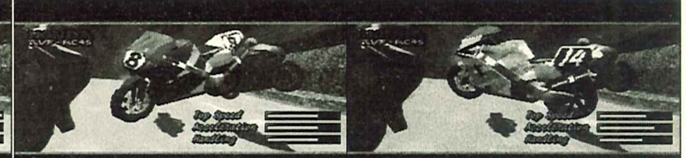
Una vez más Sega ha tenido muy en cuenta dos factores a la hora de realizar este juego con el que intentará aumentar la grandeza y el prestigio de su consola: partir de un arcade de infinita calidad y exclusivo para Sega, y asegurarse del total conocimiento del juego original por parte de los programadores y diseñadores que han de llevar a cabo dicha conversión. Los excelentes resultados de esta sabia combinación de factores ya se han visto en otros títulos como el mencionado «Sega Rally», «Virtua Fighter 2» o «Virtua Cop», títulos que sin duda se han convertido en los valuartes de Saturn en todo el mundo.

A pesar de que el juego todavía tiene muchas asperezas que limar, en nuestro primer contacto hemos descubierto algunas de las claves que llevarán a «Manx TT» a lo más alto: un apartado gráfico de lujo, en el que destaca la lograda sensación de velocidad, un completísimo repertorio de modos de juego y opciones y, sobre todo, un control exquisito y ultra suave, en el que tendrá mucho que ver el joystick analógico de Saturn.

Este sensacional juego no estará disponible en nuestro país hasta finales de Marzo, pero no os preocupéis, porque os seguiremos informando puntualmente.







Las motos

Sega no va a escatimar medios para ofrecer un amplio repertorio de máquinas con el que intentará dejarnos con la boca abierta. En el juego se incluirán entre diez y doce motocicletas de las marcas Honda y Suzuki, cada una de ellas con sus particulares características reales. ¡Todo un lujo!



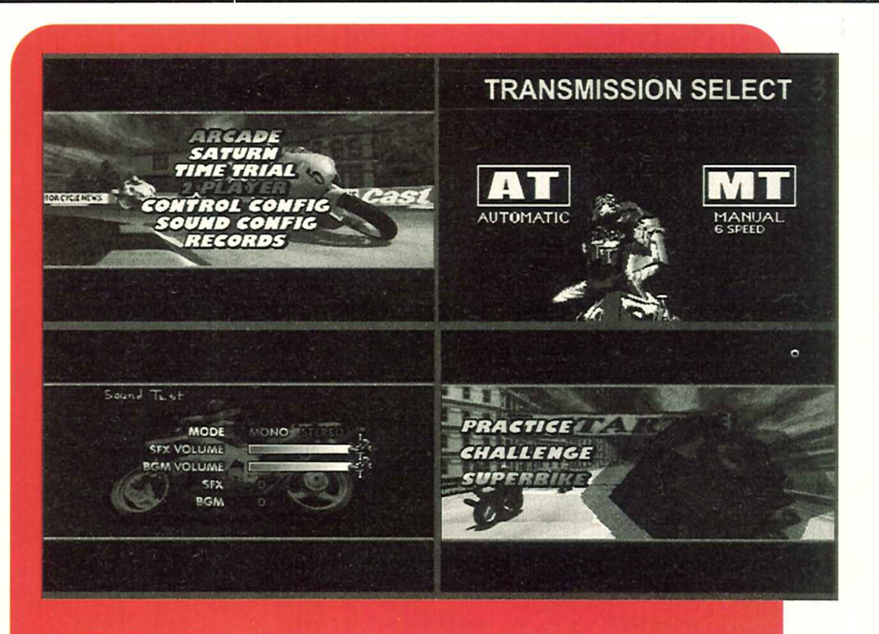






Los circuitos

En principio, el juego contará con los dos circuitos que ya pudimos disfrutar en la recreativa, con la diferencia de que en Saturn podrán ser recorridos en sentido contrario, con lo que la cifra total sería de cuatro. De todos modos se trata de datos provisionales.



El repertorio de opciones

Aunque la mayoría de las opciones no estaban aún disponibles en la versión alpha que hemos tenido la oportunidad de ver en nuestra redacción, sí os podemos adelantar que en el juego encontraremos cuatro modos de juego (Arcade, Saturn, Time Trial y 2 jugadores), varias posibilidades para configurar el juego, (tanto en cuestiones mecánicas como jugables) y otras opciones del tipo tabla de records o "sound test". Como veis, el juego no va a andar precisamente corto de opciones.



El juego se encuentra en pleno desarrollo, por lo que aún es muy pronto para efectuar una valoración de su calidad. Lo que sí es cierto es que «Manx TT» es, sin duda, la mayor baza de Sega para este año que acaba de empezar.





Acclaim muestra el lado más salvaje de N64

El próximo mes de Marzo, cuando N64 llegue a las tiendas de nuestro país, lo hará acompañada de un impresionante programa, uno de los juegos más salvajes y sorprendentes de la historia: «Turok». Acclaim lleva muchos meses trabajando a conciencia en este juego, que seguro se convertirá en uno de los grandes títulos del 97.

TUROK the dinosaur hunter

un shootem up subjetivo

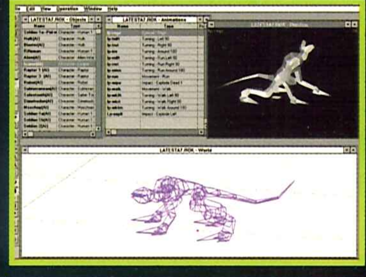
«Turok» será un "shoot ´em up" subjetivo al más puro estilo estilo «Doom», pero cualquiera que se ponga ante él se dará cuenta desde el primer momento que está ante un juego que ha dejado a años luz a aquel mítico programa.

Aquí nos encontraremos con una atmósfera inquietante, una música envolvente, enemigos de todo tipo y un desarrollo que nos permitirá recorrer a voluntad los nueve niveles del juego, pero todo se ofrecerá bajo una calidad grafica tal, que os hará olvidar todo lo visto hasta la fecha.

El objetivo consistirá, ante todo, en enfrentarse a dinosaurios y peligrosos humanoides, pero también habrá que explorar localizaciones, encontrar lugares, armas... eso sí, sabiendo que cada vez que empecemos una partida los objetos cambiarán de localizacion.



datos tecnicos





Así se crea un gran juego: *Para conseguir la calidad gráfica que veremos en el juego, los programadores tienen que poner un especial cuidado en el diseño de personajes y decorados. Para ello se están utilizando las últimas técnicas en modelación y render, además de la Captura de Imágenes en Movimiento. Los resultados saltarán a la vista.*

Todo el nivel técnico en general de este juego resultará sobresaliente, pero lo que más llamará la atención será el diseño y la genial animación de sus personajes. Gracias a la unión de la particular técnica de Captura de Imágenes en Movimiento empleada por Acclaim, con los efectos anti-aliasing propios del hardware de N64, podremos disfrutar de unos enemigos que se moverán con tanta rapidez como suavidad, y que no variarán su estructura a pesar de la distancia a la que se encuentren.

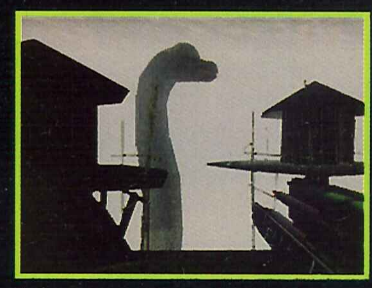
Por otra parte, los pixels han pasado a mejor vida: todo el entorno 3D está creado a base de polígonos, pero estos apenas se distinguen.



Se acabaron los pixels: *En este juego podremos ver una auténtica demostración de "anti-aliasing", que elimina por completo las pixelaciones. Este efecto resulta increíble en las explosiones.*



La niebla: *para camuflar el efecto de aparición brusca de polígonos, Iguana ha recurrido al "viejo truco" de la niebla, lo cual oculta los fondos alejados y, además, le imprime mayor tensión al juego.*



La texturas: *la sabia aplicación de diferentes tipos de texturas a los distintos elementos del juego, le otorgarán una apariencia gráfica impresionante.*



También por el agua: *Al igual que en «Super Mario 64», también disfrutaremos de escenas acuáticas, que ofrecerán sensaciones sorprendentes.*

los programadores



Acclaim ha confiado tan importante proyecto a Iguana Entertainment, compañía de programación que se ha encargado de toda la serie «NBA Jam». A pesar de enfrentarse por primera vez a un juego de esta magnitud, el Director de Proyecto del juego, Dave Dienstbier, asegura que han trabajado sin descanso durante los últimos meses, retocando hasta el más mínimo detalle, para conseguir completar un juego extraordinario.

todo un arsenal

Sin duda, uno de los grandes alicientes del juego será el increíble arsenal con el que contará el protagonista... si es que consigue encontrarlo, claro. Turok dispondrá en el juego desde los más elementales cuchillos y arcos -ideales para eliminar enemigos sin hacer ruido- hasta las más sofisticadas armas de asalto como lanzacohetes, cañones de fusión o acelaradores de partículas. Eso sin olvidar armas más convencionales como rifles, pistolas o ametralladoras de todo tipo.

En total 14 armas diferentes, un amplio repertorio que deja en pañales a cualquier rival dentro del género.





Del cuchillo al lanzador de ondas energéticas: *El peculiar argumento en el que está basado el juego permitirá que nuestro héroe encuentre en su camino desde un simple arco con flechas hasta el arma más futurista y destructiva que podamos imaginar... Licencias del guionista.*





el comic

«Turok» está inspirado en un comic publicado desde 1993 por Valiant Comics, una compañía propiedad de la propia Acclaim. Esta firma tiene en cartera un buen puñado de comics, aunque en nuestro país no son excesivamente conocidos. Si os sonará "X-O Manowar" que también dio el salto a los videojuegos.

"Turok Dinosaur Hunter" cuenta la historia de un guerrero kiowa que lucha por salvar el universo del malvado The Campaigner en un espacio intergaláctico, atemporal e interdimensional, habitado por bionosaurios y humanoides, que reclaman su lugar en la tierra.

DIE HARD ARCADE

Del salón recreativo, a tu salón



El compromiso asumido por Sega de trasladar a Saturn sus mejores recreativas se está cumpliendo al pie de la letra. Tras «Sega Rally», la saga «Virtua Cop» o «Virtua Fighter» ahora le toca el turno a «Die Hard Arcade» que debutará el mes próximo.

Por lo que hemos podido comprobar en las versiones de preproducción, este juego programado para explotar toda la potencia de la placa Titan se adaptará perfectamente a su nuevo soporte doméstico, permitiendo disfrutar a sus usuarios de las mismas sensaciones ofrecidas por la recreativa.

«Die Hard Arcade» tendrá su punto de partida el 31 de diciembre del 2015 cuando un grupo terrorista secuestra el edificio más alto de San Francisco con la hija del presidente de los Estados Unidos dentro. Esta circunstancia propiciará que nosotros tengamos que asumir la personalidad de uno de los policías que intentarán el rescate.

Lógicamente el juego se decantará por la acción y tomará la apariencia de un "beat'em up" poligonal donde habrá que ir ascendiendo nivel a nivel del rascacielos hasta salvar a los rehenes. Las cinco fases de que constará este título estarán a su vez subdivididas en diferentes zonas donde nos encontraremos un repertorio de más de 30 enemigos diferentes que no nos dejarán pasar a menos que los eliminemos a puñetazos, patadas o con alguna de las 10 armas diferentes que encontraremos diseminadas por el edificio.

Por si este planteamiento no fuese bastante atractivo, las opciones incluirán una estupenda versión de «Deep Scan», un juego clásico de hundir submarinos que servirá para lograr continuaciones.

Más detalles en el próximo número.

1+1= 2 jugadores

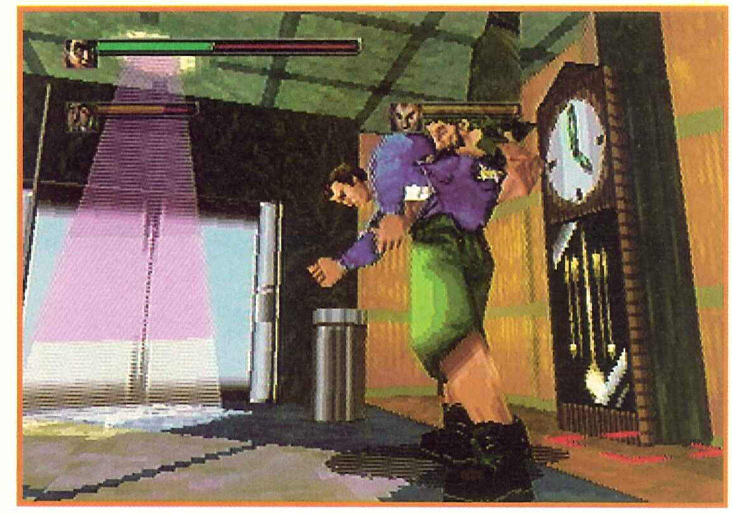








La vena recreativa de este juego es muy evidente e incluye opciones tan interesantes como la que podéis ver en las imágenes, que no es otra que un magistral modo dos jugadores simultáneos. Acompañados de un amigo la tarea de repartir golpes se hará más sencilla y mucho más divertida, ya que debréis ayudaros de formas muy distintas. Por cierto, los dos protagonistas del juego son un chico y una chica.



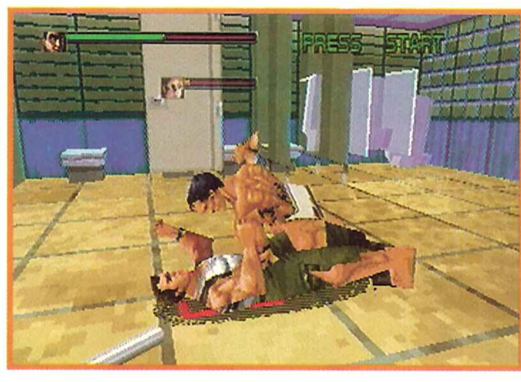
Una nueva recreativa de Sega llega a Saturn con aires de exclusividad. Se trata de «Die Hard», un "shoot'em up" trepidante que llevará a tu casa toda la emoción de la máquina arcade.











La calidad gráfica del juego en general y de los personajes en particular será, como podéis apreciar en las imágenes, totalmente impresionante.

Tanto la "intro" como las escenas de animación intercaladas entre las fases estarán realizadas con figuras poligonales de la misma factura que las presentes en todo el juego.

La diversión continúa

Para lograr continuaciones en «Die Hard Arcade» tendréis que jugar con un viejo conocido de todos: «Deep Scan». A base de hundir submarinos desde el barco de arriba iréis acumulando "continues" que os resultarán imprescindibles más tarde.





Aventura en estado puro

Las aventuras gráficas en 3D han demostrado su potencial en 16 bits con títulos del calibre de «Light Crusader» o «Equinox». Su filosofía siempre ha sido mezclar una historia bastante rolera con un desarrollo en el que la inteligencia se entremezcla con la habilidad. Dentro de las "limitaciones" de las 16 bits los resultados fueron espectaculares, divertidos y absorbentes. Esperad a ver ahora lo que Saturn puede hacer con un juego de este tipo...

«Dark Saviour» recuperará el planteamiento, la idea y casi los personajes de un viejo conocido para los roleros de Mega Drive, el famoso (y nunca publicado en España) «Land Stalkers».

Sobre esta base se ha construido un juego en el que la aventura se combinará con las plataformas e incluso con la lucha, todo lo cual se presentará mediante unos gráficos de enorme calidad.

La conversación (desgraciadamente, en inglés) servirá de hilo conductor para arrastrarnos a una aventura plagada de personajes, peligros y localizaciones tan originales como impecablemente realizadas.

La mezcla de géneros





Como en las buenas aventuras, en «Dark Saviour» también habrá tiendas en las que podremos comprar armas, armaduras, pócimas... Aunque en esta isla el dinero no vale: se compra y vende chocolate.







El antecedente

Con que nos fijemos un poco nos daremos cuenta de que «Land Stalker» es el juego que ha servido de ejemplo y base a la programación de «Dark Saviour». Su planteamiento, personaje y estilo gráfico así lo demuestran. El éxito de este juego de Mega Drive fue tal que llegó a agotarse en todo el mundo y en Europa se vendieron grandes cantidades incluso de su versión japonesa. En España el juego contó con muchos seguidores que tuvieron que conformarse con versiones extranjeras, ya que por aquellas fechas Sega no tenía confianza en los juegos de rol. Las cosas han cambiado... ¿o no?





Cuando tengamos que vernos las caras con un enemigo de calibre la pantalla tomará el aspecto de la presentación de combate típica de los arcades de lucha.

conseguirá que el juego guste tanto a los roleros de pro como a los fanáticos de las plataformas ya que nos dará ocasión de demostrar nuestra astucia y nuestra habilidad de una sola tacada.

El detallado entorno gráfico nos llevará a recorrer enormes mapeados en perspectiva isométrica que intentarán ponernos todo tipo de trabas en plan plataformas.

La calidad de los gráficos se demostará, por ejemplo, en el tamaño de los personajes. Y es que nunca habréis visto una aventura con personajes tan descomunales, que llegan a ser más grandes aún cuando la escena nos muestra una lucha tipo "versus" (que también las hay).

Con estas pistas ya podéis suponer que «Dark Saviour» no será un juego precisamente aburrido. Una pena que Sega haya decidido que sólo podrán disfrutar de él al máximo quienes sepan inglés.







Los botones superiores del pad nos permitirán mover la pantalla para observar sin movernos del sitio todos los objetos que se escondan tras posibles obstáculos.



Los Micromachines, los bólidos más pequeños, rápidos y simpáticos del universo consolero están a punto de dar el gran salto. Tras deleitar a millones de usuarios con sus locas carreras en los 8 y en los16 bits, los chicos de Codemasters van a llevar en breve esas mismas emociones hasta las máquinas de 32 bits.

La primera en recibir la visita de estos mini bólidos será PlayStation que lo hará el próximo mes con «Micromachines V3», un juego que vendrá con nuevas opciones, nuevos retos y sobre todo un aspecto mucho más atractivo.

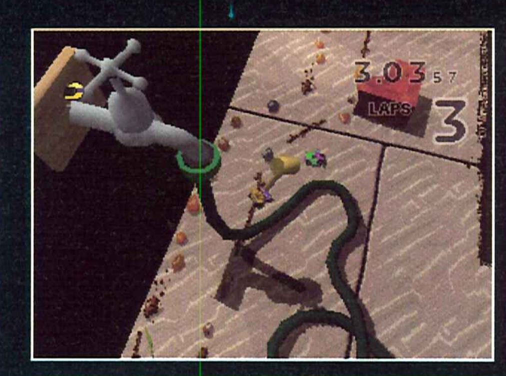
El nuevo entorno poligonal diseñado para estos veloces vehículos permitirá disfrutar de más de 40 circuitos tridimensionales donde los corredores se enfrentarán a todo tipo de obstáculos, saltos y trampas. Para recorrer tantas pistas tendréis a vuestro alcance un montón de nuevos vehículos entre los que os podréis encontrar lanchas, tanques, camiones anfibios, fórmulas 1, buggies y un largo etcétera de diminutos bólidos que, además, podrán ser armados durante la carrera recogiendo los items apropiados. Este aspecto os ayudará a libraros más fácilmente de todos aquellos rivales que se resistan a ser adelantados de la forma tradicional y añadirá más emoción a la gran cantidad de pruebas que os esperan en este título.

Sí, porque, como os hemos dicho, no sólo se mejorará es aspecto general del juego. Las sorpresas afectarán también al capítulo de opciones, el cual verá cómo a los ya clásicos modos Head to Head, Tournament Racing, Single Race y Time Trial se les une el Keepsies Challenge, un curioso modo de juego en el que el ganador de una competición "uno contra uno" se irá quedando para sí los coches de sus rivales, con los que podrá disputar nuevas carreras.

Como veis la oferta de Codemasters promete convertir al éxito de siempre, Micromachines, en un nuevo mito para la Nueva Generación.

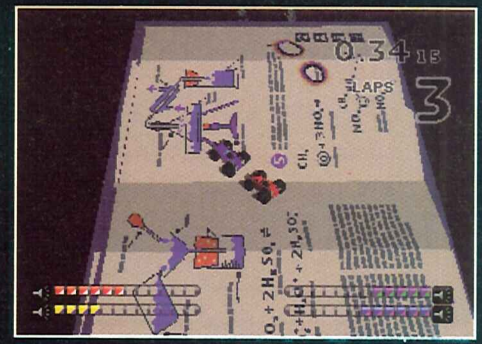


Los Micromachines entrarán en un nuevo mundo en tres dimensiones. Si los circuitos que visteis en las 16 bits ya os parecieron buenos, preparaos para alucinar con unos escenarios que mantendrán el ingenio de siempre pero haciendo un auténtico alarde técnico.









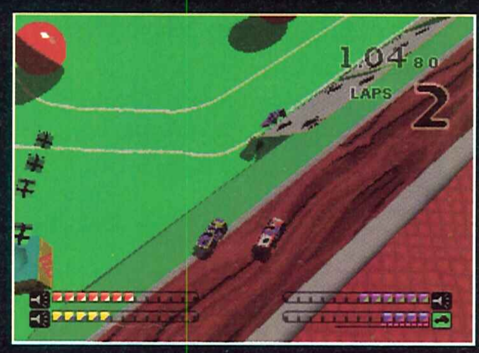
Con algún retraso con respecto a su presentación en el resto de Europa, llega a nuestro país la versión para PlayStation del mítico juego de Codemasters. Preparaos porque el mes próximo empieza la diversión.







Los tradicionales personajes que pilotaban los Micromachines seguirán haciéndolo, pero con una generosa dosis de renderización en su aspecto. A partir de ahora será mucho más fácil reconocerles.

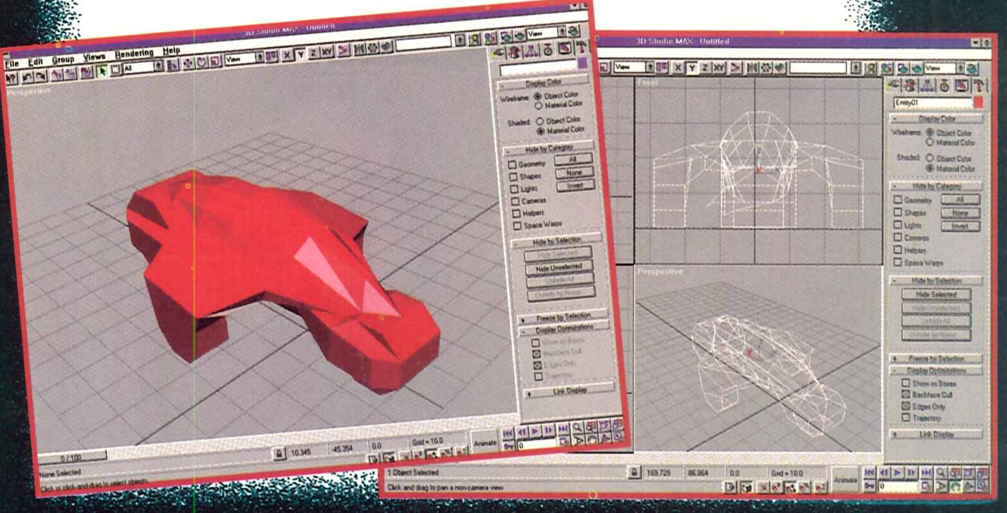




Del ordenador a la pista

Uno de los aspectos técnicos en los que Codemasters ha trabajado más duramente ha sido en el de imprimirle una mayor sensación de volumen a todos los elementos del juego. Las pistas, los obstáculos y los vehículos han sido creados individualmente utilizando las más avanzadas técnicas de diseño asistido por ordenador. Los resultados... impresionantes.





N64 volará muy alto

Los más veteranos en esto de los videojuegos seguro que recuerdan un título francamente curioso que Nintendo realizó para su consola de 16 bits hace ya algunos años. En él no había que sacar al adversario del ring a patadas, ni tampoco era necesario liarse a tiros con todo lo que se movía por la pantalla... El reto estaba en el aire, o más bien en los aparatos que se movían en este medio, ya que el objetivo final era demostrar nuestra habilidad como pilotos.

Pues bien, ahora que la llegada de N64 es inminente, Nintendo ha pensado que la versión renovada de tan simpático juego, «PilotWings 64», podrá servir de buena compañía para el debú europeo de esta consola.

Para no quedar en evidencia ante un juegazo como el protagonizado por el fontanero bigotón, este cartucho pondrá a nuestra disposición un impresionante repertorio de cacharros voladores como ultraligeros, alas delta, Jet Packs o paracaídas, con los que deberemos cumplir mil y una misiones tan divertidas como curiosas. Desde fotografiar ballenas hasta atacar a robots gigantescos..., todo valdrá con tal de conseguir la más alta licencia de vuelo.

Empezaréis con las misiones más simples, pero según avanceis iréis teniendo acceso a los ejercicios más complejos en los que deberéis controlar tanto el tiempo utilizado en cumplirlos como la precisión en los aterrizajes o la exactitud en los pasos por los puntos de control. Esto sin contar con que existen algunas sorpresas ocultas en forma de nuevos artefactos...

Os aseguramos que estos factores unidos a las complicaciones de mantenerse en vuelo os proporcionarán tantos buenos ratos como ya hiciera el «Pilotwings» original, aunque gráficamente esta nueva versión os dejará con la boca abierta por sus impresionantes figuras poligonales texturadas.

Estad muy atentos porque Nintendo 64 ya está calentando motores para despegar el mes que viene...





«PilotWings 64» pondrá a vuestra disposición todo tipo de artefactos voladores: alas delta, ultraligeros... e incluso podréis convertiros en un "hombre-pájaro".



El juego os encomendará misiones tan variadas como atravesar anillos, destruir dianas, volar a toda velocidad o incluso hacer de fotógrafos e inmortalizar múltiples objetos.

Nintendo 64 se estrenará el próximo mes con «Mario 64» y con este «PilotWings64», título con el que podremos experimentar la sensación de volar en numerosos artefactos.



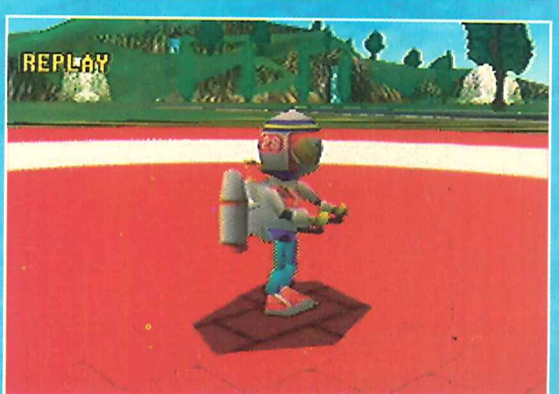
Para ser piloto de primera...





El objetivo principal del juego será lograr el título de piloto de primera en cada uno de los aparatos. Hasta que lo logréis tendréis que ir superando prueba tras prueba. Cada misión que se os asigne será recompensada a vuestro regreso atendiendo a varios factores. Dependiendo del resultado lograréis insignias de oro, plata y bronce.





CoRRER, NadAR, VolAR... Tal Vez SOÑar...

SUPER MARIO 64

LA AVENTURA MÁS GRANDE JAMÁS JUGADA (3)

Tan sólo falta ya un mes para que el incombustible Mario llegue nuevamente a nuestro país dispuesto a hacer las delicias de sus miles de seguidores. Mientras tanto, nosotros seguimos con nuestro repaso particular a este genial título que marcará un antes y un después en la historia de los videojuegos.

¿Cómo Quitar el Tapón de la Bañera?

Un paseo submarino por el foso del castillo os descubrirá un par de sugerentes entradas. Por desgracia, el agua no permitirá a Mario maniobrar, por lo que habrá que buscar la manera de vaciar el foso. Tranquilos, que es más fácil de lo que parece. Recorriendo los sótanos del castillo veréis una sala con una piscina que comunica a su vez con otra piscina con dos pilares en el centro. Obligad a Mario a aplastar los pilares y veréis cómo el agua desaparece ante vuestros ojos. Si salís por la puerta que queda descubierta os encontraréis de nuevo en el foso del castillo, pero ahora totalmente seco.





Machacando estos dos pilares centrales conseguiremos que el agua de la sala desaparezca y, lo que es más importante, vaciaremos también una gran parte del foso exterior.



La puerta de esta habitación, ahora sin agua, nos llevará directamente también seco foso del castillo, donde podremos localizar dos nuevas entradas.



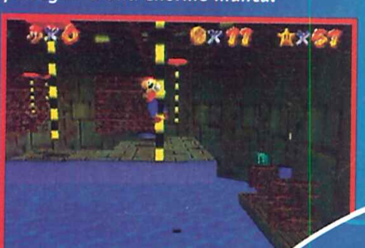
Fase 9
WaTEr LANd

Junto a la entrada a los subterráneos hay una puerta con estrella que sólo se abrirá cuando tengáis unas cuantas. Tras la puerta hay una pared acuosa que al ser atravesada nos llevará al interior de un cráter de un volcán lleno de agua, con un mortal remolino central y un par de tiburones como compañía. De este cráter sale un túnel que va a dar a un astillero donde se oculta el enorme submarino de Bowser con una estrella en su cubierta. Tras recoger esta estrella y cuando volváis a la fase, descubriréis que junto al tiburón de turno hay una gigantesca manta nadando en torno al remolino central. La manta va generando con su nado unas corrientes de agua en forma de círculo. Probad a pasar por su interior y aparecerá una estrella más y desencadenará la desaparición del submarino por una compuerta que va a dar al foso del castillo. Esta fase aún deparará varias sorpresas más... ¿cómo se os da eso de saltar de liana en liana?





Esta fase se desarrollará en torno al enorme submarino de Bowser. En ella deberéis demostrar vuestras dotes de submarinista para sortear tiburones y perseguir a una enorme manta.







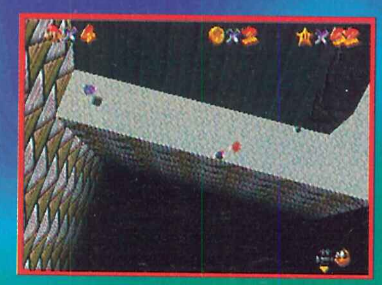


El Secreto del Foso

Siguiendo la ruta de huida del submarino,llegaremos al foso del castillo, justo delante de una abertura en el suelo. Por supuesto, no nos queda más remedio que meternos por ella para saciar nuestra curiosidad. Al entrar veremos cómo Mario se convierte en un ser invisible e invulnerable que debe lanzarse a tumba abierta por una altísima rampa. En la caída podremos recoger vidas extra y monedas rojas. Después, un corto pero intenso nivel de peliagudas plataformas nos llevará hasta el último interruptor, el azul. Con el poder de la invisibilidad podemos volver atrás para conseguir un buen número de estrellas.



Jugar con las perspectivas será básico para descubrir las plataformas móviles y las trampas de este peligroso nivel.



Esta empinada rampa con una vista alejadísima será nuestra primera toma de contacto con un sencillo mini-nivel.



Esta última plataforma móvil nos llevará directamente al premio de la fase: el último interruptor, el azul.

Después de hablaros de las posibilidades técnicas y de cómo se juega, vamos a haceros una breve descripción de lo que se "siente" con «Super Mario 64».

Las experiencias que ofrece este cartucho serán muy diferentes a todo lo que hayáis probado antes. Para empezar, dispondremos de una libertad casi absoluta de movimientos. No se nos obligará a seguir ningún camino prefijado, ni siquiera a entrar y completar las fases en un orden concreto: seremos absoluta y totalmente libres de ir a donde queramos.

Esta libertad nos permitirá abandonar una fase que creamos especialmente difícil para probar suerte en otra, o repetir una y otra vez el mismo nivel porque se nos da muy bien o simplemente nos gusta. Sólo la curiosidad ante una puerta cerrada nos obligará a buscar más estrellas. Una obligación que, por otra parte, nos impondremos nosotros mismos.

Además, esta libertad de elección se complementa con ►

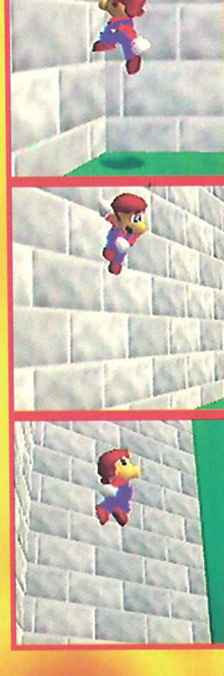
MuéVETe, MaRiO (3)

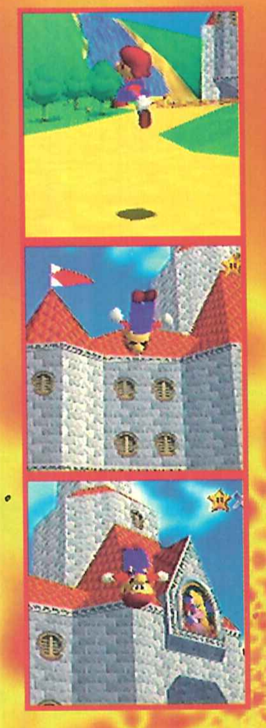
Si los ataques de Mario que os mostramos el mes pasado, eran importantes, no podemos olvidar la habilidad característica y, al final, la única imprescindible de nuestro orondo héroe: el salto. Dominar con soltura y precisión los diferentes tipos de salto de Mario, resultará sumamente importante para completar los mundos más complicados. Las primeras fases nos servirán de campo de entrenamiento para aprender a calcular la altura y alcance de los muy diversos brincos de Mario. Y os avisamos que controlarlos todos no os va a resultar precisamente una tarea sencilla...









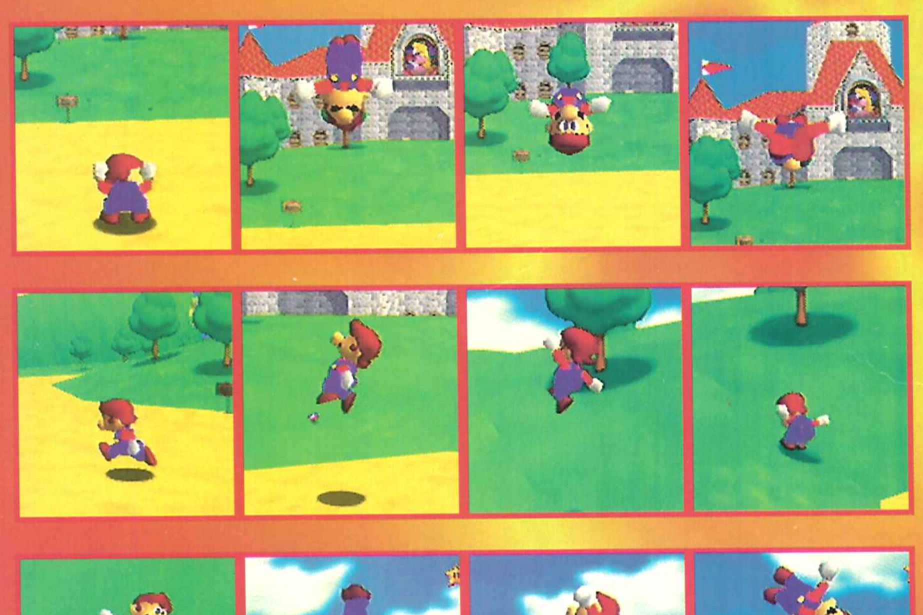


Salto Simple: *El salto normal de Mario servirá de base para otros más complejos. Además puede usarse de ataque si conseguimos caer sobre la cabeza del enemigo.*

Doble Salto: *Un salto normal y, justo al tocar el suelo, volver a presionar el botón de salto. De este modo Mario llegará mucho más lejos y podrá agarrarse a los bordes.*

Rebote: *Si saltamos contra una pared (ya sea salto normal o doble) podremos conseguir un rebote de gran altura y distancia. Es difícil, pero a veces imprescindible.*

Triple Salto: *Se consigue realizando tres saltos consecutivos. El último culminará con un giro hacia delante bastante largo y de considerable altura.*



Salto hacia Atrás: *Es ideal para alcanzar una gran altura sin coger carrerilla. Basta con agacharse de espaldas al obstáculo y pulsar saltar.*

Salto Largo: *Cogiendo velocidad y luego pulsando el gatillo y el salto lograremos una longitud considerable. Tan fácil como imprescindible.*

Salto Lateral: *Es un salto complicado con el que se logra a la vez altura y longitud. Hay que cambiar bruscamente de dirección y luego saltar.*

➤ la libertad casi absoluta de movimientos que se nos ofrece dentro de cada fase. Podremos corretear, saltar o nadar según nos apetezca o nos convenga, usar un cañón para lograr una estrella de una manera sencilla o devanarnos los sesos para encontrar el sitio idóneo desde el que saltar sin necesidad de usar otras ayudas. No hay casi nada prohibido.

Obviamente, las posibilidades de no dar con una puerta, una moneda escondida o una estrella recóndita aumentan con este sistema, pero a la vez crece también la expectativa de vida del juego. No es fácil encontrar todas las estrellas de cada fase, pero sí podemos ver un montón de niveles después de un par de partidas y volver atrás cuando nos cansemos y las dificultades nos obliguen a buscar la manera de entrenar en algo más sencillo.

Otra de las grandes diferencias que encontraréis jugando con Mario será lo extensamente variado, original ➤

OtRA VeZ BowSER

Frente a la pared acuosa que da entrada a Water Land -fase de la que ya os hemos hablado-, se abrirá un pozo de acceso a un nuevo nivel Bowser, que supondrá un reto a la habilidad "plataformeadora" de Mario. Cuando lleguemos al final de este laberinto de fuego deberemos dejarnos caer al interior de un gran embudo azul que nos llevará al ring particular de Bowser. El archi enemigo de Mario va a ampliar su elenco de habilidades para la ocasión. Los primero que hará para derrotarnos será saltar sobre el borde de una plataforma y levantarla para intentar hacernos caer. Y lo conseguirá si no andamos listos. Además, también correrá, mejor, cargará contra Mario con todo su volumen y se moverá mucho más rápido evitando que le agarremos de la cola. El objetivo es el mismo de la primera vez: hacerle girar para lanzarle contra una de las bolas con púas que delimitan el escenario. Conseguiremos una nueva llave que nos dará acceso a la puerta principal del hall del castillo.









El sistema para acabar con Bowser será el mismo de la vez anterior, aunque ahora el monstruo saltará inclinando la plataforma y cargará como un rinoceronte.



La llave obtenida tras derrotar a Bowser nos dará acceso a la puerta principal del hall y a los últimos niveles del juego.



Este difícil nivel se caracterizará por el continuo movimiento de la estructura sobre la lava. Así habrá plataformas que sólo podrán alcanzarse esperando al momento exacto.



Fase 10
SnOWmAN's LaNd

Un enorme espejo nos dejará ver al personajillo que, volando sobre una nube, sigue con su cámara todos los movimientos de Mario. Si nos fijamos bien en el espejo veremos que refleja un cuadro que no parece estar en la pared, sin embargo, si saltamos sobre ese lugar nos encontraremos en una fase similar al primer mundo de nieve. En esta ocasión las cosas serán bastante más difíciles ya que, junto a la nieve, tendremos que vernos las caras con un agua gélida que nos irá restando energía, traicioneras placas de hielo y enemigos mucho más audaces e inteligentes. La habilidad será importante, pero la astucia será la que finalmente nos guíe hasta las estrellas doradas. Y es que los laberintos de hielo que encontraremos en este nivel pondrán a prueba la paciencia de más de uno.



En otros niveles el agua es como un seguro de vida, pero en este mundo la baja temperatura de los lagos causará la muerte lenta de Mario.





Un pingüino intentará ayudarnos a cruzar el puente cubriéndonos de la corriente de aire. Resultará más difícil de lo que parece.

➤ y divertido del juego. La imaginación de Miyamoto conseguirá sorprendernos fase a fase, los que nos empujará a seguir y seguir en busca de situaciones, niveles, enemigos o personajes aún más sorprendentes. Si algo se repite es para darle una orientación radicalmente diferente a lo anterior. Jugando con «Mario 64» te asombrarás una y otra vez y no te aburrirás nunca: este cartucho sabrá absorberte y te empujará a jugar hasta la saciedad.

Su enorme atractivo gráfico servirá, por su parte, de soporte perfecto para un despliegue de imaginación desbordante que no encontrará el límite tradicional del nivel que se acaba, del mapeado obligado o del objetivo definido.

Mario será un cartucho que te alucinará al verlo, pero que te fascinará al jugarlo.

Fase 11
FlOOPeD CiTy

Un insecto zapatero en el cuadro de entrada nos dará la pista de que vamos a sumergirnos en un mundo acuático diferente a los anteriores. Lo que visitaremos será una construcción que se inundará y vaciará en función de que toquemos ciertos interruptores romboidales. Subir y bajar el nivel de agua será imprescindible para ir preparando el camino hacia las diversas estrellas de la fase, lo que conseguirá que el reducido tamaño de esta fase se convierta en una aventura más larga y compleja que la de otros niveles en apariencia mayores.

Además, un cañón nos permitirá lanzarnos a un subnivel oculto formado por una pequeña aldea anegada de agua que deberemos vaciar para desentrañar sus misterios.





Estos tetraedros de colores serán los encargados de hacer subir o bajar el nivel del agua. Cada uno hará que el nivel del agua alcance una determinada altura.



Este curioso personaje con forma de recogedor lanzará a Mario hacia las plataformas superiores. Si no tenemos cuidado y no llegamos a alguna plataforma, el golpe acabará con gran parte de nuestra barra de energía.





ConSEguir HAbilidaDes de GoRRa



Bloque Amarillo : *Está activo siempre y es el único que no concede habilidades especiales a Mario. En su interior sólo encontraremos monedas y vidas extra, las cuales, por otra parte, tampoco vendrán nada mal.*



Bloque Azul: *Contiene la gorra de la invisibilidad. Cuando Mario se la encasquete será invulnerable a todos los ataques, los enemigos no le verán ni le dispararán y podrá atravesar rejas, paredes de hielo y algunos muros. Es de efecto limitado.*

Como ya os contamos el mes pasado, a lo largo del juego encontraréis interruptores que activarán bloques de diferentes colores. Estos bloques ocultarán gorras especiales que dotarán a Mario de habilidades tan peculiares como volar o hacerse invisible. Generalmente las habilidades que proporcionarán estas gorras serán imprescindibles para conseguir estrellas y las encontraremos colocadas estratégicamente para cada caso. Por otra parte, los bloques volverán a aparecer cada vez que los usemos, permitiéndonos coger la gorras cuantas veces las necesitemos.





Bloque Rojo: *Ofrece a Mario la oportunidad de usar una gorra alada. Basta con pulsar tres veces el botón de salto o lanzarse desde un cañón para coger el impulso suficiente para el vuelo. Bueno, en realidad más que volar, Mario planeará como si fuera en ala delta.*

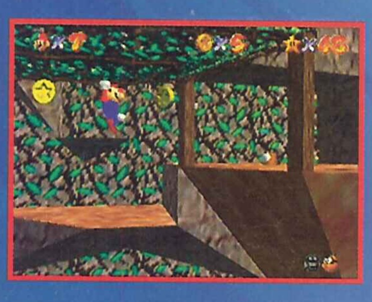


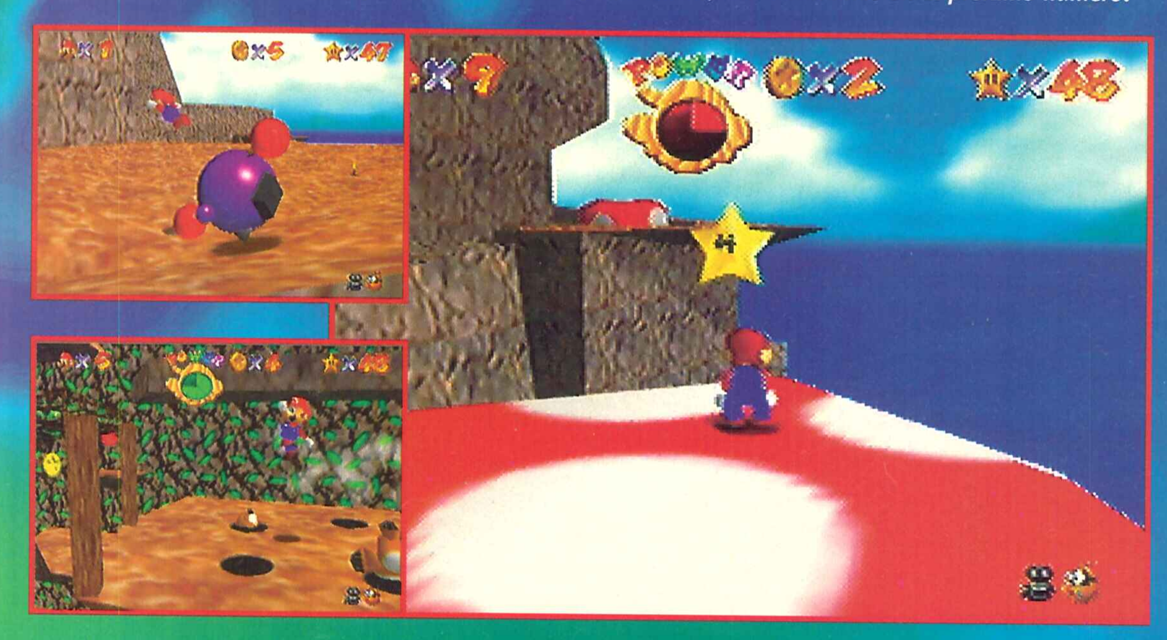
Bloque Verde: *La gorra metálica de este bloque hará que nuestro amigo se transforme en un Mario metálico e invulnerable que podrá caminar bajo el agua sin ser arrastrado por la corriente ni elevado del suelo. Es de efecto limitado.*

Fase 12
TaLL-TaLL MOuNTAIN

En este mundo deberemos ascender por una montaña habitada por unos simpáticos monos empeñados en quedarse con la gorra de Mario. Básicamente el objetivo de la fase consistirá en llegar lo más arriba posible para ir encontrando las diferentes estrellas. Esta atrea no resultará excesivamente difícil -sobre todo una vez que nos sepamos el camino- y los peligrosos saltos que habrá que calcular al milímetro serán el aspecto más complicado de este mundo. Por cierto, estad atentos a una nube huracanada que os señalará la entrada a un nivel oculto que no es otra cosa que una de esas rampas que Mario debe bajar a toda velocidad eligiendo el camino que ha de llevarle hacia... bueno, eso lo veremos en el próximo número.









En este nivel Mario disfrutará como un niño tirándose por este enorme tobogán en el que encontraremos un montón de objetos que recoger y varios caminos a seguir.

continuará...



el Cuervo
city of angels




Una película interactiva

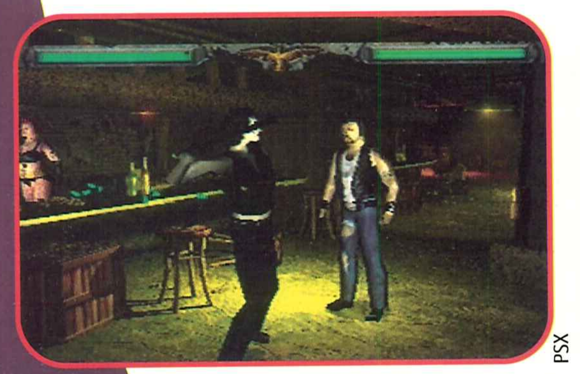
A estas alturas ya no debe haber nadie que ponga en duda la capacidad de Acclaim para trabajar con las técnicas de Captura de Imagen en Movimiento. La gran cantidad de títulos de esta compañía que han echo gala de tan impresionante sistema gráfico, así lo atestiguan. Por tanto, nadie como ella podía acometer con mayores garantías de éxito la tarea de trasladar a la consola las aventuras del héroe de cómic creado por James O'Barr.

En efecto, convertir a "The Crow" en personaje de Saturn y PlayStation era un reto importante, pero después de echar un vistazo a los resultados podemos llegar a la conclusión de que la misión ha sido cumplida sobradamente. Y os vamos a explicar por qué.

"The Crow. City of Angels" es a todos los efectos un "beat'em up" en el más clásico sentido de la palabra, es decir, el objetivo del juego consiste única y simplemente en avanzar por una serie de escenarios repartiendo golpes a diestro y siniestro.

Pero hasta aquí es donde llega todo lo "clásico" de este título, ya que su aspecto gráfico nada tiene que ver con «Final Fight», «Double Dragon» o cualquier otro mito del género.

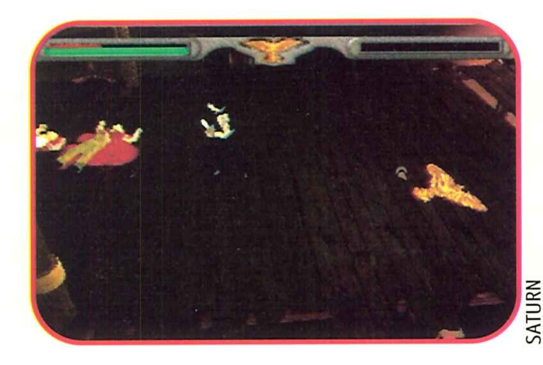
Lo que aquí encontraréis serán unos personajes ►


PSX


SATURN

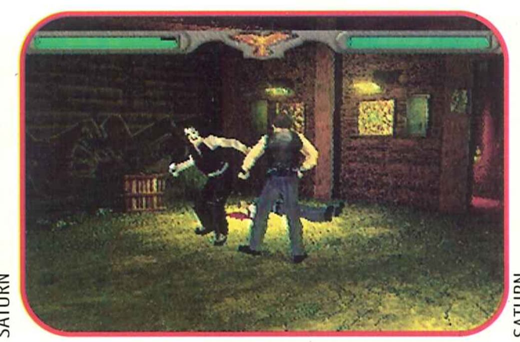


Esto que véis aquí no está sacado de una intro ni de una secuencia animada intermedia. Corresponde en realidad al propio juego y pretende mostraros la cantidad de planos de animación que tiene cada movimiento por pequeño que sea.

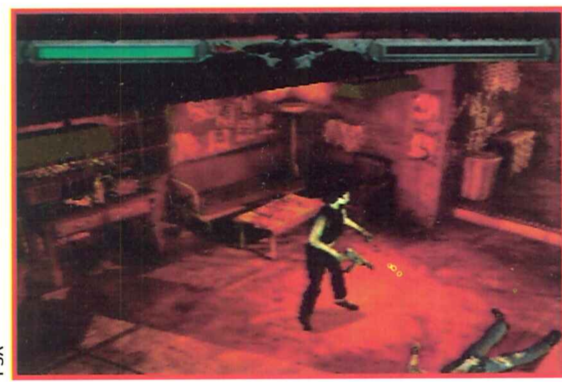

SATURN



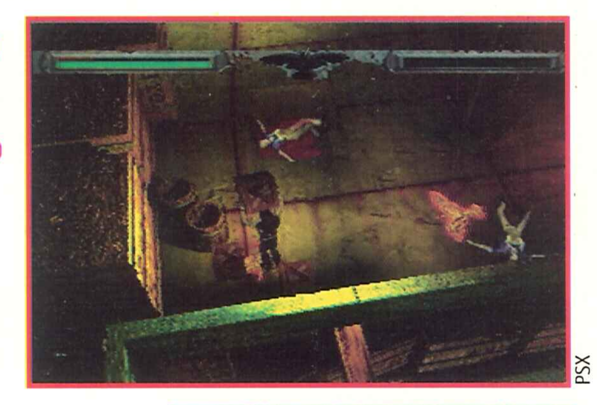
SATURN



SATURN


PSX

Acclaim ha dado con este juego un paso adelante encaminado hacia alcanzar la perfección gráfica. Hay que verlo para creerlo.


PSX

Además de sus pies y sus puños, nuestro héroe de ultratumba tendrá a su disposición un buen repertorio de armas y objetos arrojadizos que deberá ir recogiendo a lo largo de su camino.

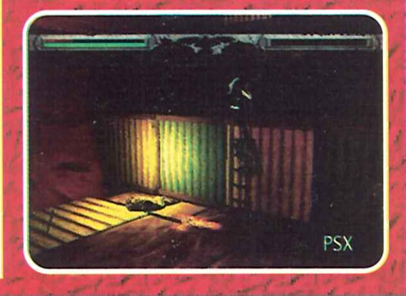

PSX

Un tipo con recursos

Ashe, el "prota" de esta historia, es un tipo con muchos recursos. Un lago de ácido o una pared enorme no son obstáculos que puedan pararle.

Una tubería o unos cables solucionarán el problema y además os darán ocasión de probar nuevos retos aparte de repartir golpes.


PSX


PSX


SATURN

No faltarán tampoco las escenas animáticas entre fase y fase que os servirán para comprender los motivos del protagonista para impartir justicia.


PSX

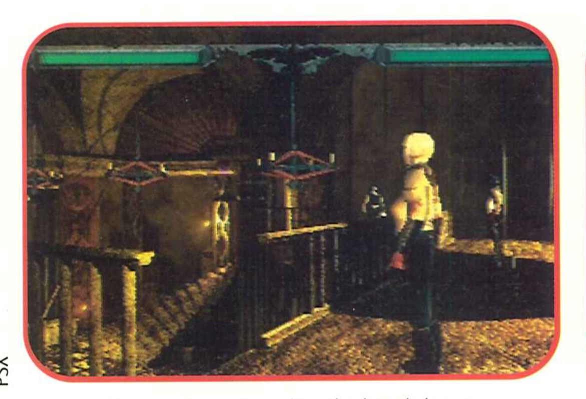

PSX

El amplio mundo tridimensional por el que se mueve nuestro héroe provocará en más de una ocasión una sensación de estar perdido. Por suerte cada vez que "limpiemos" la zona de delincuentes aparecerá sobre el suelo una imagen del cuervo que nos guiará en nuestro itinerario.



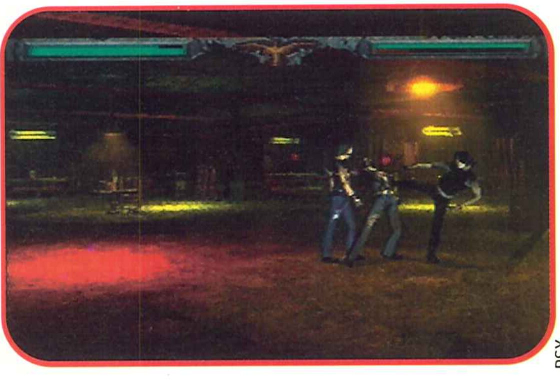
Otra forma de conseguir más contundencia con nuestros golpes será quitarle a los enemigos sus armas. Para lograrlo primero tendréis que tumbarlos.

El desarrollo de este "beat´em up" resulta algo reiterativo y sin duda adolece de algunos detalles que le hubieran otorgado una mayor variedad de acciones.



PSX

El ambiente, protagonista absoluto de la saga cinematográfica, ha sido recogido con gran acierto en este juego. Las zonas de penumbra, las luces ténues y en definitiva el ambiente tétrico os acompañará siempre.



PSX

El sistema de cámaras repartidas por todo el mapeado consigue reforzar la sensación de estar metido en una película en la que nosotros somos los protagonistas. El seguimiento de la acción resulta, sencillamente, magistral.



SATURN

SATURN

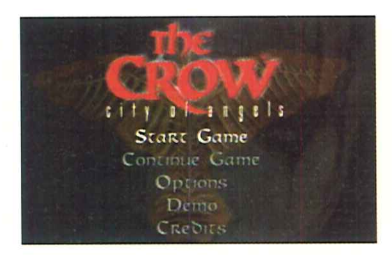
➤ que han sido dotados de unas animaciones asombrosas y que se mueven casi como si estuvieran vivos.., encontraréis montones de cámaras repartidas por el mapeado que se irán cambiando automáticamente la vista para ofreceros siempre la más espectacular..., encontraréis unos decorados prerenderizados tan lúgubres y siniestros como los de las películas de la saga y realizados con un lujo de detalle increíble..., encontraréis, en una palabra, el "beat´em up" más alucinante que hayáis visto jamás.

Lamentablemente, el desarrollo del juego no está a la altura de su aspecto: su propuesta resulta algo simple para los tiempos que corren y se echan en falta algunos detalles aventureros que le hubieran imprimido más variedad a la acción.

En cualquier caso es un juego que tenéis que ver con vuestros propios ojos porque, de verdad, resulta sorprendente.

Roberto Lorente

Consola:	PlayStation/Saturn
Tipo:	Beat'em up
Compañía:	Acclaim
Programación:	Gray Matter
Nº de jugadores:	1
Nº de Fases:	5 escenarios
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 94
Saturn se queda un poco atrás frente a PlayStation en este apartado, pero ambas máquinas muestran unos gráficos impresionantes que se mueven con un realismo asombroso.

SONIDO: 90
La utilización de un soporte digital permite recoger con fidelidad todo tipo de ruidos, gritos, explosiones...

JUGABILIDAD: 85
El control del protagonista es lento, lo que dificulta los combates, aunque esto no impide jugar con soltura tras unas cuantas partidas de prueba.

DIVERSIÓN: 86
El amplio despliegue gráfico disfraza un poco el hecho de encontrarnos ante un "beat'em up" bastante reiterativo.

VALORACIÓN: 89
Acclaim ha conseguido adornar de forma admirable un género tan trillado como es el "beat'em up". Gracias al impresionante trabajo realizado en los gráficos cualquiera que se ponga ante este juego se va a quedar totalmente alucinado, aunque también es cierto que descubrirá que otras facetas no han sido tan cuidadas (el perezoso control, por ejemplo,) y que se echa en falta un desarrollo más variado con algunas gotas de aventura. Quien ande buscando un juego bonito que le permita dar golpes sin más complicaciones, encontrará aquí el juego de sus sueños.

RANKING:
Time Commando
Alone in the Dark
The Crow



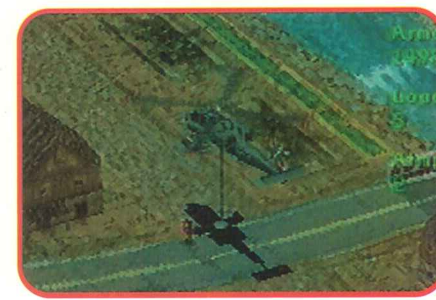
El cine más "TRASH" ahora en vídeo.
¡TROMATÍZATE!
MUTACIONES
REVOLUCIÓN
VIOLENCIA
CRIATURAS DEFORMES
SEXO
TATUAJES
BODY PIERCING
movies of the future
TROMA
ENTERTAINMENT
Valdeman/Original&Copia
18 de febrero
PRIMER LANZAMIENTO:
THE TOXIC AVENGER
EL VENGADOR TÓXICO
THE TOXIC AVENGER 2
EL VENGADOR TÓXICO 2
SGT. KABUKIMAN N.Y.P.D.
PRÓXIMAMENTE:
La última tentación de Toxie (Toxic Avenger 3) • Los surfistas Nazis deben morir (Surf nazis must die)
Monster in the closet • Class of nuke'em heigh
I was a teenage t.v. terrorist • Demented death Farm Massacre
Disponibles en formatos de venta y alquiler.
MANGA
www.troma.com
www.mangafilms.es
TROMA distribuido por MANGA FILMS S.L. • La Costa, 76 torre - 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17



SOVIET STRIKE

Desde Rusia con acción





«Soviet Strike» para Saturn, al igual que todos sus predecesores de la saga «Strike», parte de dos premisas muy claras para divertir: simulación y acción.

Por un lado coloca un sofisticado helicóptero de combate en medio de una zona de guerra. Por otro, plantea un sistema de juego que nos obliga a estar moviéndonos contantemente, bien para cumplir misiones o bien, simplemente, para sobrevivir.

Sobre estos dos pilares EA contruye un juego de vista aérea con la acción por protagonista pero donde tampoco conviene dejarse llevar por los impulsos y liquidar todo lo que aparece por la pantalla.

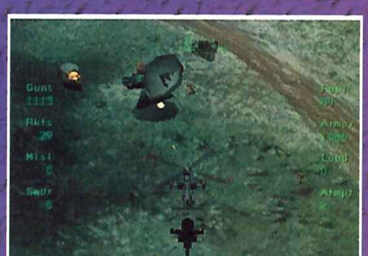
La escasez de "repuestos" obliga a planear cada movimiento con mucho cuidado para evitar enfrentamientos inútiles. Con esta "triquiñuela" estratégica se consigue dar más solidez a una base que no hubiera dado más que para hacer un mata-mata típico y ,de paso, se diversifican los objetivos del jugón de turno, quien tiene que preocuparse tanto de los enemigos como del marcador de combustible.

Una vez aclarado este punto, resulta conveniente saber también que la estructura del juego huye de las típicas fases lineales para decantarse por las llamadas "Campañas". Estas "mini guerras" (de las cuales hay 5 en el juego, cada una con su correspondiente password) tienen lugar en amplios escenarios sobre los que hay que cumplir, de forma libre la mayoría de las veces, una serie de misiones diversas, entre las que se pueden destacar el ataque a edificios y vehículos, el rescate de rehenes e incluso la inserción de agentes secretos en territorio enemigo.

De esta forma, combinando estrategia, acción y libertad total de acción, las posibilidades de cargar «Soviet Strike» en tu consola y obtener diversión a cambio sólo tienen un límite: vuestra habilidad a los mandos del helicóptero más entretenido del universo consolero.

Roberto Lorente





Campaña 1

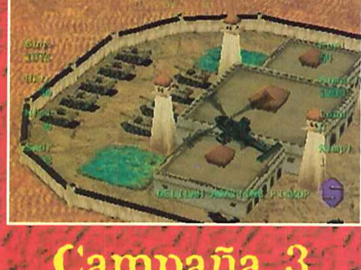
Misiones sencillas con el rescate de prisioneros de guerra como principal ocupación. Se convierte en un juego de niños si antes se destruyen los radares.



Campaña 2

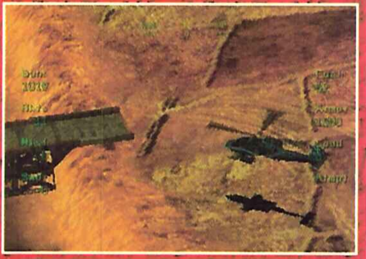
El Mar Negro se transforma en un hervidero de barcos de guerra y los puertos en concentraciones de soldados y montones de cañones.



Campaña 3

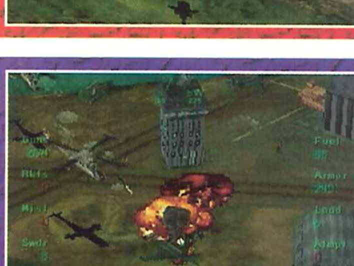
Una impresionante columna de tanques y blindados se dirigen hacia nuestra base. Nuestra misión será cortarles el avance. Destruir sus camiones cisterna será vital.




Con casi cuatro meses de retraso con respecto a la versión de PlayStation, llega a Saturn este magnífico «Soviet Strike»

Campaña 4

Una central nuclear está contaminando de radiactividad toda la zona. Nuestro Apache tendrá la simple tarea de volarla en pedazos y rescatar a los científicos.








Una de las innovaciones más divertidas de esta entrega será el poder dejar que nuestro copiloto baje a tierra a luchar o a espiar.






Campaña 5

Boris Yeltsin capea como puede el alzamiento terrorista en su propia casa. Nuestro helicóptero sobrevolará Moscú introduciendo agentes en lugares clave y rescatando a los miembros del gobierno. En las calles habrá más vehículos militares que abejas en un panal.



Consola: SEGA SATURN
Tipo: ACCIÓN/ESTRATEGIA
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Programación: ELECTRONIC ARTS
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 5 CAMPAÑAS
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 91
Los escenarios han dejado de ser meros decorados para convertirse en verdaderos protagonistas. Una lástima que el scroll sea un pelín brusco.

SONIDO: 90
Como en todo juego de acción, predominan los efectos de sonido sobre las melodías, pero tanto los unos como los otros tienen calidad más que suficiente.

JUGABILIDAD: 89
La dificultad es alta pero existen passwords de nivel. Por otra parte no nos ha gustado nada eso de que los espías nos hablen en inglés...

DIVERSIÓN: 93
Acción sin tregua allá donde vayas y ciertas gotas de estrategia para que no se te quede el dedo pegado al gatillo. Una mezcla explosiva.

VALORACIÓN: 91
Si hay algo que se puede destacar de «Soviet Strike» sobre sus muchos atractivos es precisamente haber cambiado lo justo para mantenerse tan divertido como siempre.
A primera vista se nota que es mucho más bonito y detallado que cualquier otro miembro anterior de la saga, pero lo bueno es que, a pesar de las novedades y las diferencias gráficas, la esencia de este título permanece inalterable y tan fresca como en el primer «Desert Strike». Es decir, que ha sabido acoplar la técnica más actual con el sentido más clásico de la diversión. Un arcade con dosis de estrategia que satisfará por igual a los seguidores de ambos géneros.

RANKING:
No hay juegos parecidos para Saturn.

Twisted Metal World Tour

Tú mismo con tu turismo

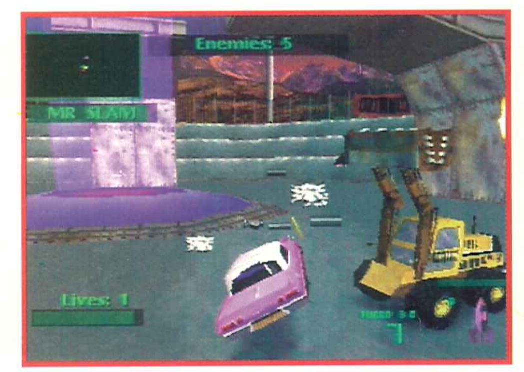
Single Trac revolucionó los simuladores de coches con una descarga de originalidad y acción de nombre «Twisted Metal». La filosofía del compacto era la de hacernos descargar adrenalina a base de centrar toda nuestra atención entre la conducción y la acción. Tan sólo algunos detalles como un control dudoso del vehículo y ciertos defectos gráficos le apartaron de la genialidad. Sin embargo, el programa mostraba buenas maneras y después de año y pico tenemos en nuestras manos una segunda parte que ha sabido compensar sus deficiencias.

«Twisted Metal 2» nos ofrece la posibilidad de recorrer y destruir algunas de las ciudades o lugares más emblemáticos del planeta. Podremos volar por los aires las finas esculturas de los Campos Elíseos, destrozar los ventanales de los rascacielos de Nueva York o sembrar el pánico en el metro de Hong Kong.... vamos, un auténtico espolio socio-cultural.

En total serán ocho circuitos, casi reales, los que se nos ofrecerán para que nos desfoguemos a conciencia. En cada uno de ellos deberemos acabar con seis enemigos en una especie de peculiar «Doom» con detalles de «Destruction Derby», en el que para nuestras labores destructivas podremos usar tanto los cañones de munición ilimitada que portan nuestros vehículos como los cohetes, bombas o minas que recojamos.

Nuestra resistencia y la de los rivales viene señalada por una barra de energía y la única manera de rellenarla será buscando botiquines a lo largo y ancho de los escenarios. Para conseguir cualquier item muchas veces nos veremos en la penosa (pero divertida) obligación de destruir cualquier cosa que se ponga a tiro, ya sean coches aparcados, monumentos incas o esculturas de la talla de “El Pensador”.

A nuestra disposición tendremos doce vehículos ➤







El mundo a tus ruedas

Las ocho pistas básicas que ofrece el juego son una recreación libre de escenarios tan dispares y mundialmente famosos como los Campos Elíseos parisinos, los rascacielos de New York o los fríos hielos Antárticos. Todas las pistas tienen multitud de elementos que pueden ser destrozados, explosionados y reventados y bajo los que encontraremos pasadizos, armas o botiquines.



LOS ANGELES: Desolada zona industrial en la que resaltan las largas autopistas flanqueadas por refinerías. No plantea muchos problemas ni tiene demasiados lugares donde esconderse.



MOSCU: Una enorme plaza circular con dos alturas limitada por una reja metálica. Dos puentes cortados permiten pasar de un lado a otro del ruedo. Ideal para disparar desde lejos.



PARIS: Destruir monumentos, trepar a la torre Eiffel, volar los coches aparcados... Fase difícil por lo amplio de su recorrido, pero cargada de sorpresas y de posibilidades de acción.



AMAZONIA: Volcanes en erupción y lava ardiente flanquean las construcciones de la civilización maya. Las pirámides pueden destruirse y ofrecen caminos menos peligrosos que el fuego.



NUEVA YORK: Las azoteas de los grandes rascacielos servirán de escenario a esta carrera mortal. Habrá que saltar de edificio en edificio teniendo mucho cuidado de dónde ponemos las ruedas.



ANTARTICO: Icebergs, glaciares, aguas heladas... Un enorme territorio aparentemente vacío pero lleno de trampas y sorpresas. Complicado para controlar el vehículo.

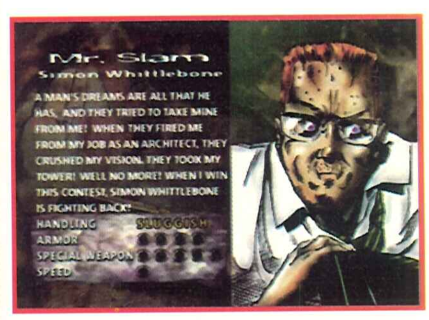


HOLANDA: El interior de los molinos y las altísimas hierbas de su entorno pueden ocultar infinidad de armas, objetos y enemigos al acecho. La sorpresa será un factor muy a tener muy en cuenta.



HONG KONG: Ciudad peligrosa y laberíntica que podemos recorrer en la superficie o buscar una entrada de metro para llenar nuestro arsenal con las armas que allí se ocultan.

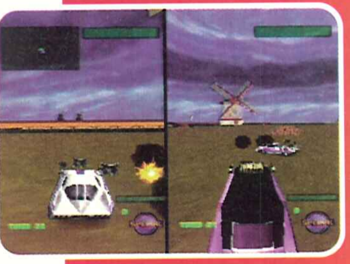
El juego de coches más destructivo vuelve a PlayStation en una versión que mantiene toda la emoción de la primera entrega, pero que ha mejorado notablemente a nivel técnico.



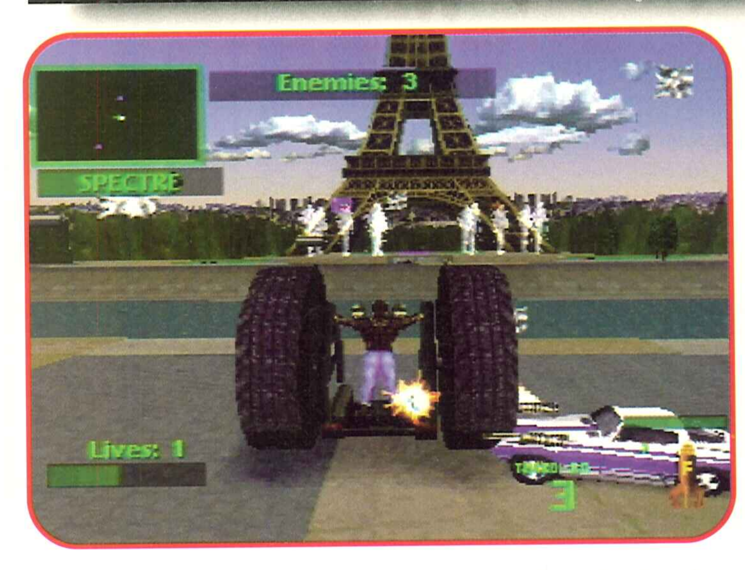
Cada uno de los diez vehículos disponibles está pilotado por un individuo que se mete en esta historia por motivos personales. Una excusa como otra cualquiera para salir a destrozarlo todo.

Diversión doble





La opción para dos jugadores simultáneos siempre añade diversión a cualquier juego. Y más en este caso. Con ella se nos ofrece la posibilidad de batirnos en un duelo a muerte contra un ¿amigo? dispuesto a vivir emociones fuertes.
La partida se jugará a pantalla partida aunque en esta ocasión se nos permitirá elegir entre dos formatos: vertical o en horizontal.



«Twisted Metal 2» presenta el atractivo con respecto a su antecesor de que muchos escenarios y elementos a destruir son fácilmente reconocibles, por lo que el juego ofrece una mayor sensación de realismo, a pesar de que realista, lo que se dice realista, no es mucho...



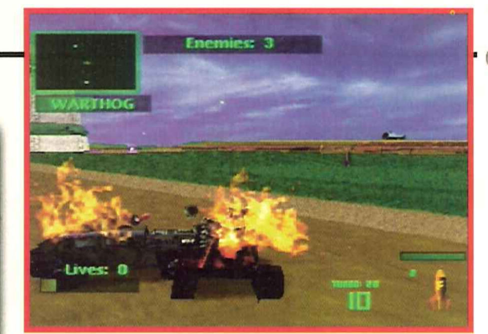


De armas tomar

A parte de los cañones ilimitados de todos los vehículos, podemos coger misiles y bombas de todo tipo que son las que en realidad consiguen acabar con los enemigos.







Este título se convierte en una oferta bastante atractiva para quienes gustan de los juegos de coches pero buscan al tiempo sentir emociones más fuertes.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	CONDUCCIÓN/ACCIÓN
Compañía:	SONY
Programación:	SINGLE TRAC
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 ESCENARIOS
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91
Se han mejorado notablemente con respecto a la primera versión y se mueven con más suavidad sobre escenarios más grandes y detallados.

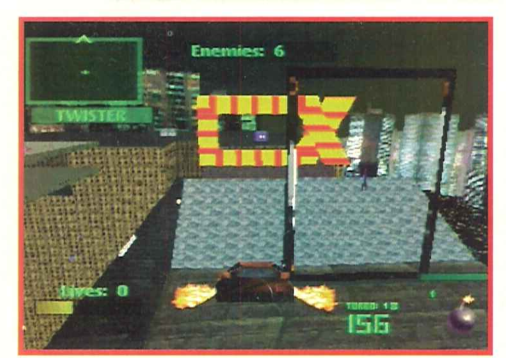
SONIDO: 89
Los efectos sonoros consiguen mantener bien alta la tensión a base de intentar que oigamos los movimientos de todos los vehículos cercanos. Eso sí, no todos los motores suenan igual.

JUGABILIDAD: 90
El control se hace al principio extraño, aunque con un poco de práctica se reconoce la ventaja de tener acelerador y marcha atrás en el pad de control.

DIVERSIÓN: 89
Su original planteamiento conseguirá enganchar a los fans de la conducción que gusten de las emociones fuertes.

VALORACIÓN: 90
Las dos grandes pegas de la primera versión eran un entorno gráfico algo soso y un control demasiado complicado. Dos defectos que se han solucionado a base de construir escenarios famosos y llenarlos de detalles a veces sorprendentes y mejorando la respuesta de los coches, aunque empleando un control en principio tan extraño como el de la primera parte.
El resultado es un juego adictivo y original que sabe arrastrar al jugador en un ansia de superarse una y otra vez. Además, se nos ofrecen los suficientes modelos de vehículos como para otorgarle una larga vida a este gran título.

RANKING:
Destruction Derby 2
Twisted Metal 2



Los turbos aumentarán la velocidad de nuestro vehículo y pueden encontrarse en cualquier lugar de la pista.





Vehículos variados



Hay diez vehículos diferentes a elegir. Las múltiples diferencias que existen entre ellos (desde la la indestructible excavadora hasta la frágil pero veloz moto) consiguen que las mismas fases casi se conviertan en juegos distintos.

➤ entre los que podremos encontrar 4x4, excavadoras, coches de policía o artefactos propios de la mente de un Leonardo moderno.

Igual que ocurría en la primera versión, el control de los coches es un tanto peculiar y se utilizan los botones superiores más que los de control normal. Aunque al principio cuesta hacerse con él, pronto descubrimos que la mejora del control con respecto a la primera parte se hace patente y que con un poco de práctica podremos efectuar con eficacia nuestros movimientos.

Además, los preciosos escenarios del juego, por los cuales podremos movernos libremente, añaden más atractivo a este juego tan descarado y poco respetuoso con el orden establecido.

Sonia Herránz

¡¡APROVECHATE!!

COMPRA TU VIDEOCONSOLA

PlayStation EN

BLOCKBUSTER VIDEO®



Y DISFRUTA DE



EN EL ALQUILER DE TUS VIDEOJUEGOS DURANTE TODO EL AÑO



OFERTA VALIDA EN TIENDAS INSCRITAS EN LA PROMOCION

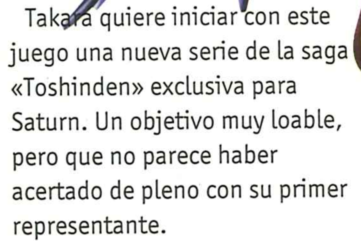
"  " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Battle Arena Toshinden URA

La Familia y uno más







Gráficamente esta entrega mantiene las señas de identidad de la saga y las 3D se imponen en los combates.

Takara quiere iniciar con este juego una nueva serie de la saga «Toshinden» exclusiva para Saturn. Un objetivo muy loable, pero que no parece haber acertado de pleno con su primer representante.

Estamos en una época en la que los juegos de lucha polígonales se pueden contar a puñados, y hemos llegado a tal punto de saturación que para que uno de estos programas alcance una nota muy destacada, tiene que ser capaz de ofrecer una calidad abrumadora, elementos innovadores y cierto aire de originalidad. Pues bien, en «Toshinden URA» a pesar de tratarse de un juego de lucha muy competente, no encontramos ninguna de esas características.

Takara no sólo no ha sabido limar los defectos de anteriores entregas, sino que ni siquiera ha encontrado la manera de aportar nuevos alicientes al juego.

El primer punto discutible lo encontramos en el irregular apartado técnico. Destaca la rapidez de movimientos de los personajes, pero a veces se convierten en animaciones bruscas y algo confusas. Se agradecen los nuevos elementos móviles de los decorados, pero en general estos resultan planos y bastante sosos. Además, las molestas pixelaciones aparecen a la más mínima oportunidad y los efectos de sonido tampoco son para tirar cohetes.

En cuanto al juego, Takara sigue sin renunciar a su estilo sencillo, directo y espectacular, en el que la ejecución de poderosas magias (con sólo apretar un botón) cobran un protagonismo abusivo en todos los combates. Se trata de una fórmula ideal para los que no quieran complicarse con mareantes combinaciones, aunque también se puede optar a ellas para realizar el extenso repertorio de ataques de cada luchador.

Menos comprensible es la inclusión de tan sólo dos modos de juego -torneo y modo versus- una escasísima propuesta comparada con la que ofrecen otros representantes del género.

Eso sí, en cuanto a su concepto de tridimensionalidad, sigue estando al nivel de los mejores, permitiendo como siempre el movimiento de los luchadores en todas las direcciones.

Desde luego, Takara va a tener que mejorar en las próximas entregas.

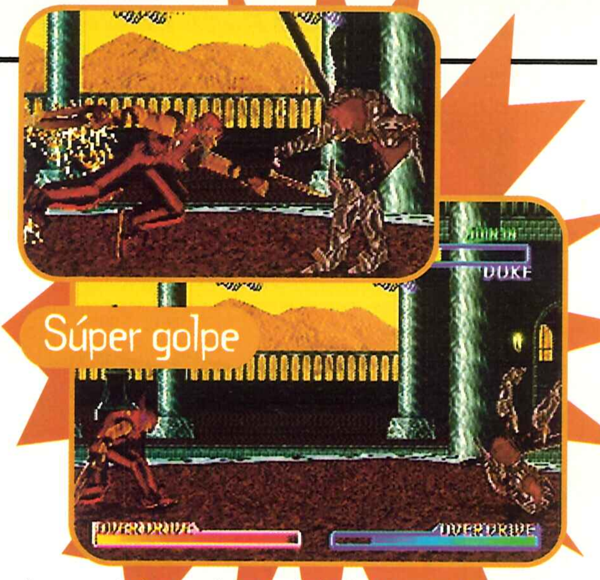
Manuel del Campo

¿Quién manda aquí?



Por supuesto que a una cita como esta no podían faltar los inevitables jefes finales. Esta vez aparecen con la peculiaridad de que el robot que veis a la derecha se presenta un par de veces en el torneo. Si conseguís la victoria en un nivel de dificultad alto, lograréis que estos dos personajes pasen a formar parte de vuestra plantilla de luchadores.

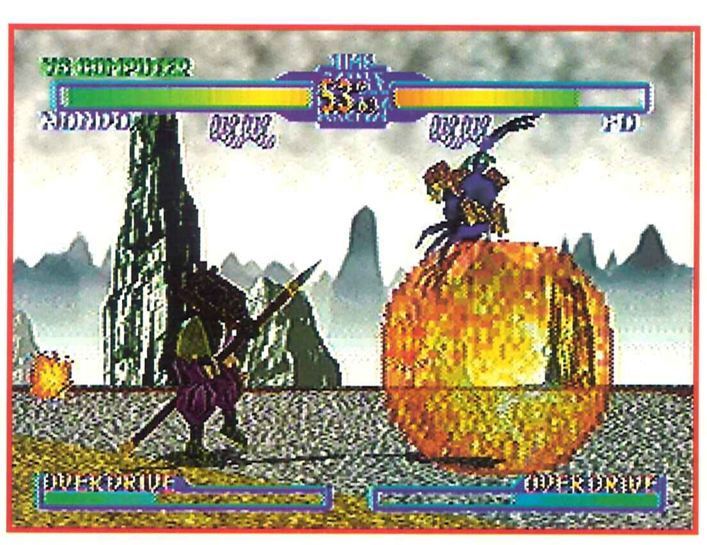
Súper golpe



Como en anteriores versiones, los luchadores cuentan con una barra de energía, situada en la parte inferior de la pantalla, que una vez llena les permite realizar poderosas combinaciones de golpes capaces de acabar con toda la resistencia del rival.



Takara inaugura con este título una saga de su exitoso «Toshinden» creada especialmente para Saturn. El nivel de calidad alcanzado es aceptable, pero queda lejos de las glorias del género para esta consola.



Con mucha vista









Una de las novedades que incluye este juego con respecto a anteriores entregas, es la posibilidad de elegir entre ocho cámaras diferentes (aunque en realidad son cuatro con diferentes variaciones). En sus antecesores también existía esta opción, pero todas las posibilidades no eran lo suficientemente prácticas como para resultar jugables.

Consola:	SegaSaturn
Tipo:	Lucha
Compañía:	Takara
Programación:	Tamsoft
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	13 Luchadores
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 83
Irregulares. Destaca su velocidad y el siempre efectivo movimiento 3D, pero las pixelaciones y los discretos decorados le dan un aspecto general algo desangelado.

Sonido: 80
Los efectos de sonido no alcanzan un gran nivel, y las voces digitalizadas son una copia de anteriores entregas.

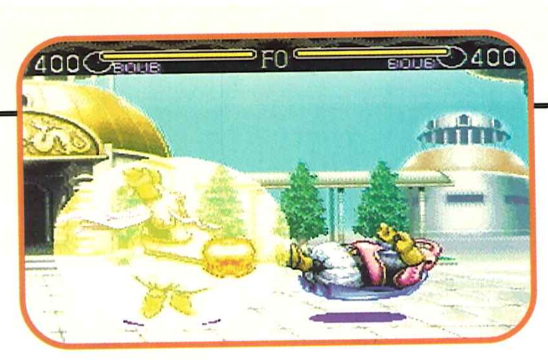
Jugabilidad: 88
Como todo la serie, resulta fácil de jugar, apenas presenta complicaciones y las magias son tan sencillas como pulsar un botón.

Diversión: 85
Como en todos los «Toshinden», y en este caso de manera más patente, su oferta resulta atractiva al principio, pero pierde interés con el tiempo.

Valoración: 84
En una consola en la que el género de la lucha tiene representantes del calibre de «Virtua Fighter 2», «Fighting Vipers» o el inminente (y alucinante) «Fighters Remix», un juego como «Toshinden URA» no tiene futuro. El juego apenas ha mejorado con respecto al primer «Toshinden» que apareció en Saturn y además presenta algunos defectillos técnicos que resultan incomprensibles a estas alturas. Se trata pese a todo de un buen juego de lucha, con un estilo sencillo y espectacular, pero que no consigue acercarse a los grandes del género.

Ranking:
Virtua Fighter 2
Fighting Vipers
Toshinden URA







DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION

Bandai vuelve a la carga con un nuevo cartucho dedicado a los avatares de los más sobresalientes personajes de la emblemática serie «Dragon Ball».

El cuarto cartucho publicado en nuestro país (esta vez bajo el sello de Konami) vuelve a ser un arcade de lucha marcado por el peculiar estilo de sus protagonistas y que conserva la mayoría de las características de la saga.





Una de las ausencias más llamativas es, sin embargo, la eliminación de la pantalla partida. Ahora los personajes no podrán separarse, ni huir al cielo más allá de los confines de la pantalla para desarrollar desde la distancia sus demoledores ataques especiales. Ahora los combates se desarrollan en unos límites muy concretos, lo que hace que aumente la importancia de la lucha cuerpo a cuerpo.

Sin embargo se han añadido al juego ciertos ataques especiales que permiten aprovechar más y mejor el espacio. Uno de ellos desplaza al personaje al fondo de la pantalla para esquivar un golpe y devolverlo a su vuelta. El otro lanza al rival hacia otro escenario (hacia arriba o abajo) tantas veces como lo consiga realizar.



La otra gran diferencia es la barra de energía, que es la misma para los ataques mágicos y para medir la vida. De este modo, un ataque especial resta vida a nuestro luchador a la vez que cuando recargamos nuestra energía recargamos también la vida. Los combates pueden ser, de este modo, larguísimos, casi titánicos, siempre que sepamos encontrar el momento de recargarnos y no gastemos magia inútilmente.

Un regreso esperado



Por lo demás todo permanece más o menos como siempre, aunque un poco escaso de modos de juego, ya que lo más doloroso de esta versión es la ausencia de un modo historia que añada mayor interés al juego.

Lo más parecido es un modo torneo en el que podemos configurar siete de los ocho luchadores para que sean controlados por la máquina.

En resumen: súper guerreros, pelos amarillos, ataques especiales, look manga y diversión asegurada para los incondicionales de la serie.

Sonia Herránz

Estos son los saianos de la nueva dimensión



BOUBOU: *Conocido como Bu, este orondo personaje demuestra una fuerza física y una velocidad que no se puede adivinar viendo su barriga. Realmente poderoso.*





BEJITO: *Combina en un sólo cuerpo las habilidades de Goku y Vegeta. Del primero ha heredado las técnicas de pie y del segundo las de puño. Ambos le han cedido una impresionante fuerza.*



FREEZER: *Nuestro viejo conocido sigue teniendo tan mal talante como siempre lo que le convierte en un enemigo temible. Mucho ojo con sus ataques mágicos.*





CELL: *Es capaz de encadenar largas series de furiosos ataques especiales que si no son frenados pueden acabar con la energía de cualquier rival en escasos segundos.*



GOTRUNKS: *Es la fusión de Trunks y San Goten y se ha convertido en un guerrero egocéntrico, pero muy poderoso. Convertido en supersaien de tercera transformación no tiene rival.*



GIGABOU: *No os fiéis de su tamaño, porque este diabólico ser es capaz de destrozar a rivales aparentemente más poderosos en sólo unos instantes. Tiene gran fuerza vital.*



SANGOHAN: *No le hace falta ninguna transformación para ser un guerrero completo, implacable y de gran fuerza vital. Ha heredado la técnica de su padre.*





PICCOLO: *Es un guerrero que siempre hay que tener en cuenta. Sus técnicas de ataque pueden sorprender a cualquier guerrero. Además es el mejor preparado para frenar ataques rivales.*



VEGETA: *No tiene piedad ni con él mismo y su único objetivo es ser cada vez más fuerte a base de derrotar a sus rivales. Sus poderes de supersaiano le hacen casi invencible.*







SANGOKU: *Lucha por el bien y la justicia dedicándose a salvar todos los mundos en peligro. Su fuerza es ilimitada y es, junto a Vegeta, el más poderoso saien.*



*Las **"batallas rush"** se producen cuando los luchadores dan a la vez una patada o puñetazo. El que gane en la refriega que se organiza podrá realizar ataques energéticos con sólo pulsar un*



SN recibe un nuevo juego de Dragon Ball que, aunque presenta una calidad mediana, se convierte en uno de los títulos más "apetecibles" para esta temporada.





***La gran novedad** de «DBHD» es la de permitir al luchador huir hacia el fondo del escenario para esquivar un ataque rival y propinar un buen golpe al regreso. Es importante dominar esta técnica.*



El ring de los súper guerreros

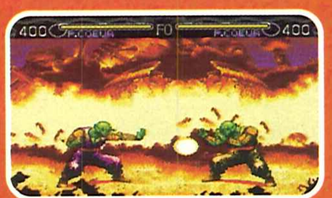
El ataque que nos permite lanzar al rival hacia otro escenario, obliga a que a la hora de elegir campo de batalla optemos por un grupo de escenarios. En total hay ocho escenarios diferentes y el juego nos da opción a elegir entre cuatro grupos con un número variable de terrenos en cada uno.

Además, cada terreno sufrirá las modificaciones propias de los cambios de hora: mañana, tarde y noche.

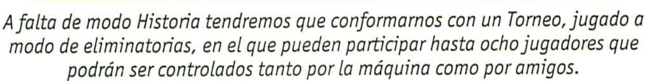








A falta de modo Historia tendremos que conformarnos con un Torneo, jugado a modo de eliminatorias, en el que pueden participar hasta ocho jugadores que podrán ser controlados tanto por la máquina como por amigos.




¡Cambiemos de mundo!

Un golpe especial igual para todos los personajes hará que lancemos a nuestro rival hacia un escenario lateral o superior, siempre y cuando el grupo de escenarios seleccionado tenga escenarios en ambas direcciones.





Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	LUCHA
Compañía:	KONAMI
Programación:	BANDAI
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	10 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	16 MEGAS

DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION
© BIRD STUDIO/SHUEISHA TOEI ANIMATION
© BANDAI 1996
LICENSED BY NINTENDO

GRÁFICOS: 83
Los luchadores son un fiel reflejo de sus homónimos en papel aunque son muy, muy lentos. Los escenarios tampoco son un derroche técnico.

SONIDO: 80
Las melodías son muy adecuadas y suenan bastante bien, todo lo contrario que la mayoría de los efectos sonoros y las voces.

JUGABILIDAD: 84
Es sistema de combate no tiene mucho que ver con otros arcades de lucha, aunque tampoco es demasiado complicado de controlar.

DIVERSIÓN: 84
Los fanáticos de la serie sabrán sacarle partido al juego. Los seguidores de la lucha echarán en falta un modo historia y más velocidad para los personajes.

VALORACIÓN: 84
Como juego de lucha este «Dragon Ball» deja bastante que desear. Así lo demuestra su escaso número de luchadores -superado con creces por «UMK3» o «SF Alpha 2»-, la lentitud de los personajes o la ausencia de un modo historia. Pero «Dragon Ball» parece estar siempre por encima del bien y del mal y la mera presencia de sus emblemáticos personajes garantiza el interés de miles de usuarios. El juego resulta atractivo y espectacular, pero algo mediocre en su conjunto. Eso sí, seguro que los incondicionales de Goku lo gozarán como si fuera el mejor título de la historia.

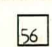
RANKING:



Street Fighter Alpha 2

Ultimate M. K. 3

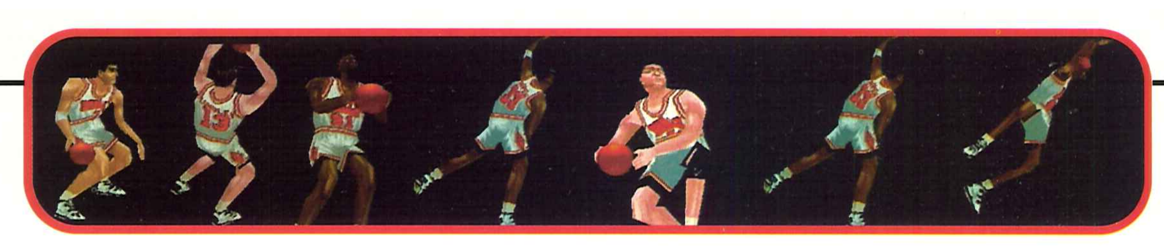
DBZ Hyper Dimension





Algunos sueños se hacen realidad
CENTRO MAIL
NINTENDO 64®
NINTENDO 64
RESERVALA YA!
34.900 Pta.
A LA VENTA A PARTIR DEL 10 DE MARZO
precios i.v.a. incluido
Reserva tu NINTENDO 64 en Centro MAIL y llévate de regalo una de estas fantásticas bolsas para disfrutar de tu consola donde quieras.
¿A qué esperas?, reserva tu consola en el teléfono 902·17·18·19 o entrega este cupón en tu Centro MAIL más cercano o envíalo por correo a:
Centro MAL • Cº de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F • 28045 Madrid • FAX: (91) 380 34 49
Promoción válida hasta agotar existencias
NOMBRE
DOMICILIO
POBLACIÓN
CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO (............)
PROVINCIA
FORMA DE ENVIO
GASTOS DE ENVIO
Correo ❑ 300 pta por correo.
Urgente ❑ 500 pta. por agencia.
NINTENDO 64 Reserva 2.000 pta.*
GASTOS ENVIO
TOTAL
* A descontar del precio final antes del 1 de mayo.
RESERVA NINTENDO 64





Zona de GUERRA: el parqué

NBA IN THE ZONE 2

Por si os acabáis de incorporar (gracias a los Reyes Magos) a este mundillo de los videojuegos, os recordaremos que «NBA In The Zone» -el antecesor del título que hoy nos ocupa- fue el primer simulador de baloncesto que utilizó figuras poligonales para recrear a los jugadores y al terreno de juego.

Este juego de basket 5 contra 5 tuvo el mérito de saber colocarse a mitad de camino entre los simuladores más complejos (léase «NBA Live») y de los arcades más frívolos tipo «NBA Jam». Con esta hábil maniobra Konami, la compañía responsable del "invento", demostró saber muy bien lo que el público quiere realmente a la hora de jugar, pero dejó importantes lagunas en el compacto que esta segunda parte pretende rellenar.

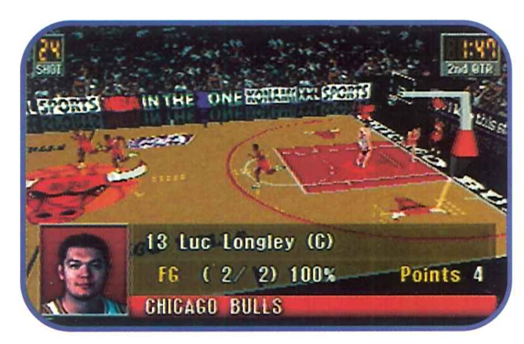
Por ejemplo, se ha ampliado el número de jugadores por equipo (antes sólo 5) permitiendo las sustituciones, y se ha añadido una nueva vista que simula una retransmisión televisiva, con lo que se amplía a 4 el número de "cámaras" disponible.

Además se ha modificado totalmente la realización de los tiros libres, la presentación de datos sobre la pantalla durante el partido, la repetición de las jugadas más interesantes y los menús de configuración. Todo encaminado a hacer más atractivo el juego original.

Por otro lado, el desarrollo de la acción no ha sido cambiado y esos enormes jugadores poligonales que nos sorprendieron hace un año siguen tan reales (y poligonales) como entonces. Quizás son un poco menos "malabaristas" a la hora de dar los pases, pero igual de espectaculares frente al aro contrario.

Las opciones de juego tampoco han recibido importantes mejoras y permiten disputar ligas, playoffs y amistosos con cualquiera de los 29 equipos de la NBA. Eso sí, con las plantillas actualizadas y con la posibilidad de enchufar hasta 8 mandos a tu PlayStation... Para que luego digan que las consolas no promueven el juego en equipo.

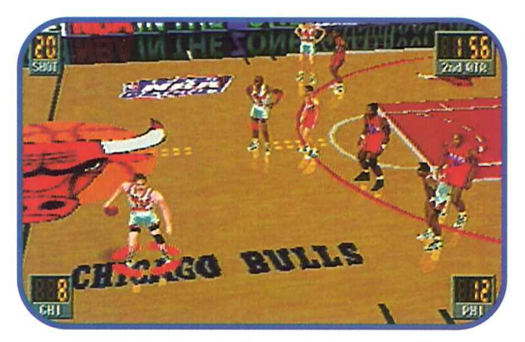
Roberto Lorente



La sobreimpresión de las estadísticas refuerza la sensación de estar ante una retransmisión televisiva.



Una de las vistas se encargará de alternar el mejor plano de la acción para que no os perdáis ni un detalle.

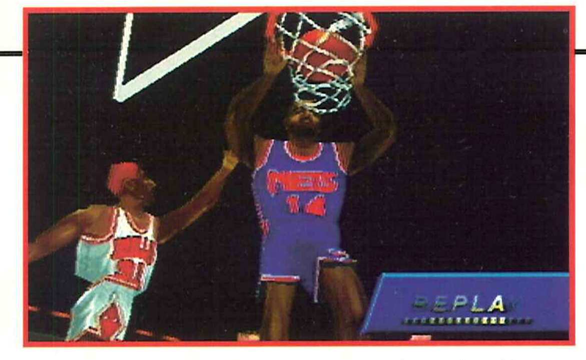


«NBA In The Zone 2» hace gala de unos gráficos impresionantes que se mueven a gran velocidad.





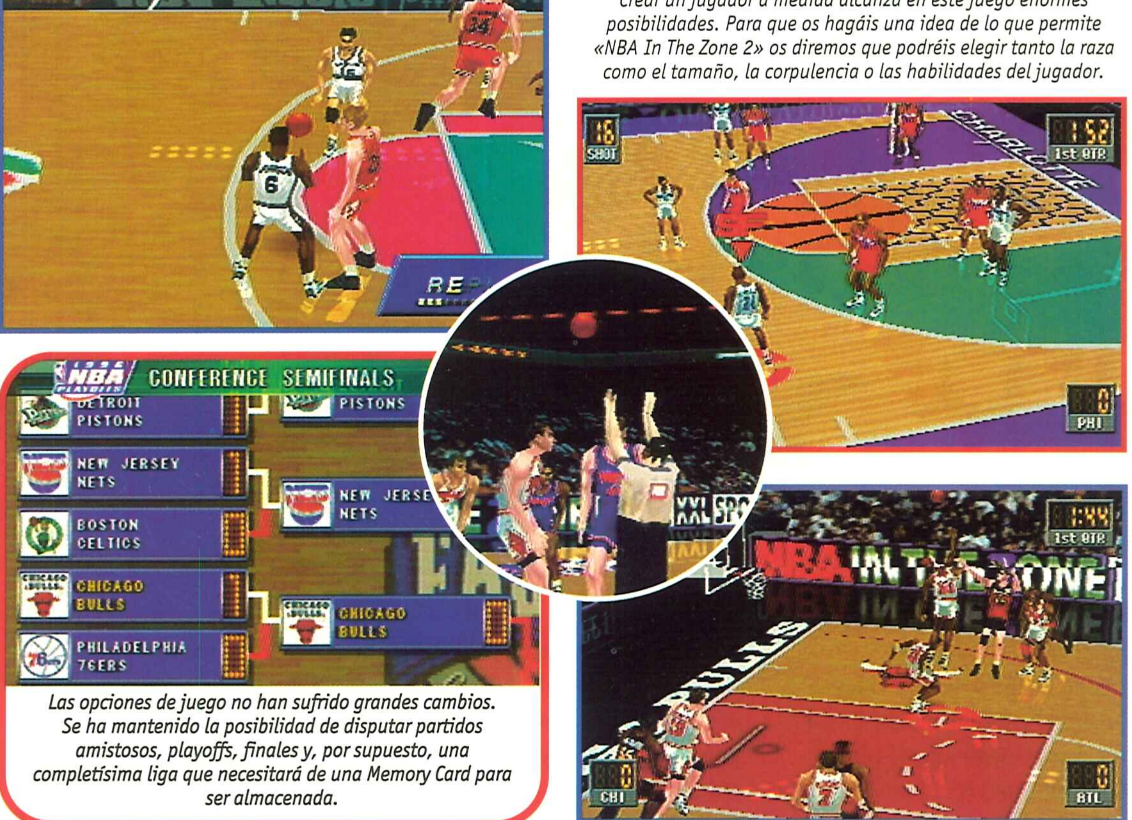




La opción de Repetición instantánea también es ajustable a vuestros deseos. Podréis optar entre dejarla activada siempre y que muestre todas las canastas o sólo las más espectaculares.



Crear un jugador a medida alcanza en este juego enormes posibilidades. Para que os hagáis una idea de lo que permite «NBA In The Zone 2» os diremos que podréis elegir tanto la raza como el tamaño, la corpulencia o las habilidades del jugador.



Las opciones de juego no han sufrido grandes cambios. Se ha mantenido la posibilidad de disputar partidos amistosos, playoffs, finales y, por supuesto, una completísima liga que necesitará de una Memory Card para ser almacenada.

Este título de Konami se convierte en una excelente opción para los aficionados al basket que busquen un título que combine en su justa medida la dureza del simulador y la diversión del arcade.

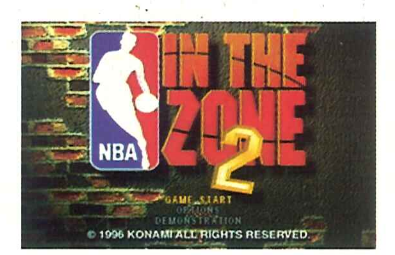
Renovarse o morir



Las actualizaciones se hacen patentes en todos y cada uno de los menús de este juego. Sirva como ejemplo el de selección de equipos, el cual, además de incluir a los nuevos clubs de la NBA, hace gala de un aspecto mucho más acorde con los tiempos.

A la hora de jugar, donde más se nota la evolución de «NBA In The Zone» es en los tiros libres. De la vista frontal fija de la versión anterior hemos pasado a una escorada mucho más realista que cambia según el campo en el que estemos.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	29 equipos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 93

Impresionantes jugadores poligonales que se mueven como si fuesen humanos y un campo en el que se pueden apreciar hasta los reflejos en el parqué. Memorables.

Sonido: 90

Alucinantes comentarios en tiempo real (en inglés, desgraciadamente) y unos efectos de los que ambientan de verdad.

Jugabilidad: 91

Son tantas las acciones que realizan los jugadores que cuesta hacerse con los botones. Cuando se logra no hay más que buenos ratos.

Diversión: 93

Recomendable tanto para aficionados al basket como para los que buscan en general un buen medio para disfrutar. Jugar con 7 amigos es una experiencia digna de ser probada.

Valoración: 92

Si con «NBA In The Zone» Konami se abrió las puertas del éxito, con esta segunda parte se ha colado hasta la misma cocina. Por un lado se ha respetado escrupulosamente todo lo ganado con la primera entrega en esquema de juego, gráficos y sonido y por otro se se han tomado todas las soluciones necesarias para mejorar sus anteriores carencias. El resultado final es un estupendo producto que compagina la jugabilidad sin perder realismo y la simulación sin hacerse injugable. A medio camino entre «NBA Live 97» y «NBA Jam Extreme».

Ranking:

NBA Live 97

NBA in the Zone 2

NBA Jam Extreme

JET Rider

Así serán las MOTOS del Futuro

Motos futuristas capaces de correr tanto por tierra como por agua y que están equipadas con cohetes que consiguen aceleración máxima en décimas de segundo. Diez circuitos "campestres" plagados de trampas, saltos y obstáculos. Veinte rivales en la competición convertidos en enemigos acérrimos capaces de emplear cualquier método para acabar contigo. Cuatro escuderías con cinco expertos pilotos para elegir en cada una... Esto es «Jet Rider»: velocidad y arcade en una mezcla destinada a los pilotos más audaces de PlayStation.

Además, este compacto de Sony ofrece modos de juego suficientes como para satisfacer al más exigente de los usuarios. Uno o dos jugadores podrán medirse en cuatro modalidades diferentes: Single Race (una sola carrera), Custom Circuit (varias carreras con los circuitos que elijamos), Full Season (competición a tope) y Práctica. Si jugamos solos en Custom Circuit podremos elegir además entre Championship (puntuando en todas las carreras), Rally (logrando los mejores tiempos) y Elimination (sólo para los mejores). Y si contamos con Memory Card podremos grabar nuestros récords y acceder a nuevos circuitos.

Hasta aquí los datos objetivos. Pero «Jet Rider» no es precisamente un juego que te dejará frío. Al contrario, estas carreras te harán sudar la gota gorda. Las motos (y sus pilotos) se mueven a una gran velocidad y, al tiempo, con una enorme suavidad, ofreciendo una sensación de pilotaje bastante real.

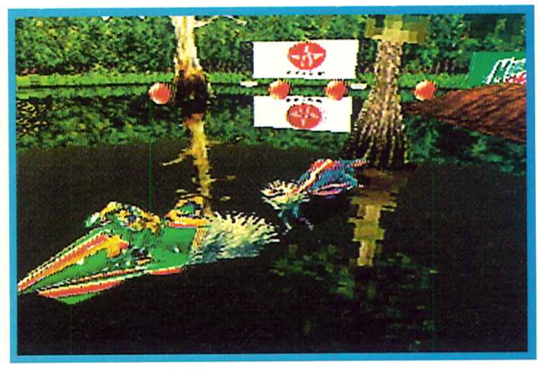
En cuanto al apartado gráfico, quizás es el aspecto que raya a menor nivel. Los escenarios no presentan apenas brusquedad a la hora de generar polígonos y los ocasionales parpadeos que se producen resultan perdonables si tenemos en cuenta que se compite contra veinte pilotos que suelen correr bastante cerca de nosotros. Pero al conjunto... le falla algo, quizás ese toque de genialidad que saca a un juego de la mediocridad para convertirlo en una maravilla.

«Jet Rider», resumiendo, es un buen juego, rápido y atractivo, que sabrá atrapar a los amantes de la velocidad que busquen nuevas emociones. Pero no es la octava maravilla del mundo.

Sonia Herránz



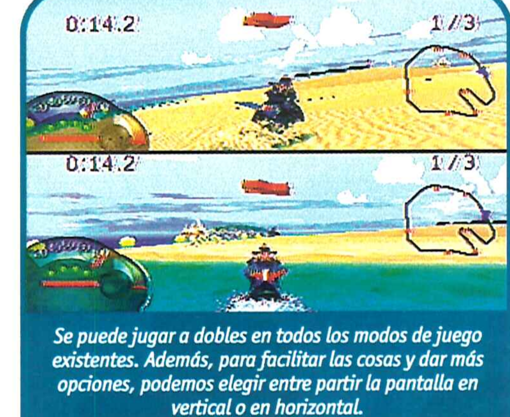
Podremos elegir entre cuatro escuderías diferentes con cinco pilotos cada una. Estos pilotos presentan también distintas características y modos de control opuestos.



Al recibir un impacto capaz de tirarnos de la moto, aparecerá una toma cinematográfica que mostrará el resultado de nuestro accidente. Por aparatoso que resulte, siempre podemos seguir.



A medida que vayamos demostrando nuestra habilidad podremos ir descubriendo los 10 circuitos que componen el juego. Hasta entonces, tendremos que conformarnos con practicar en estos tres.

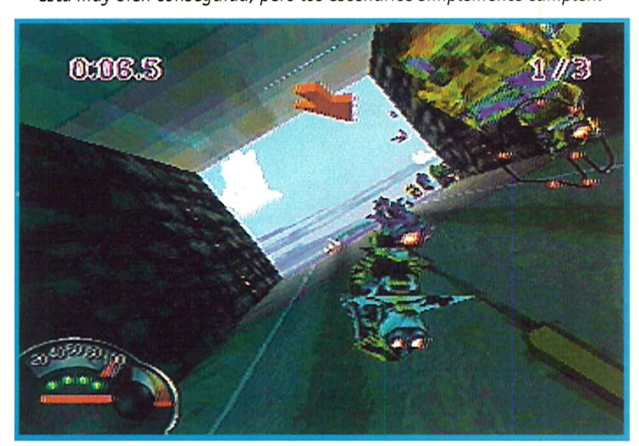


Se puede jugar a dobles en todos los modos de juego existentes. Además, para facilitar las cosas y dar más opciones, podemos elegir entre partir la pantalla en vertical o en horizontal.

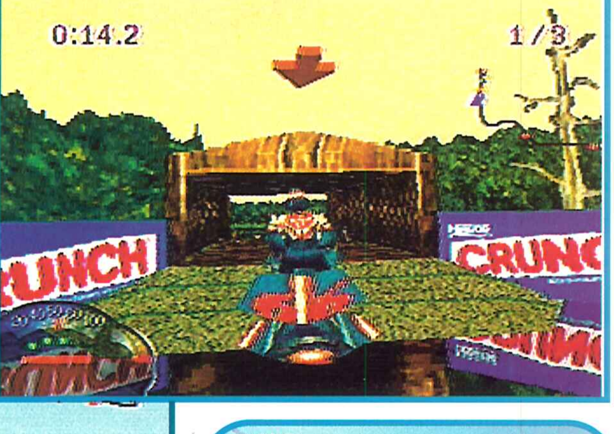




El aspecto del juego es atractivo... pero no está a la altura de los grandes juegos de velocidad de Sony. La sensación de ir sobre esta moto flotante está muy bien conseguida, pero los escenarios simplemente cumplen.



Sony ofrece a sus usuarios una nueva manera de vivir la velocidad: en esta ocasión lo haremos sobre motos flotantes que correrán sobre pistas de arena, agua y asfalto.

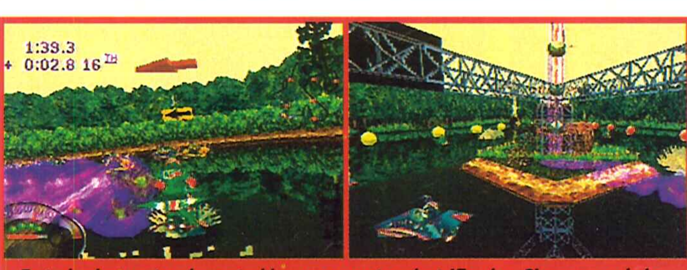






Disponemos de tres vistas para elegir. Una desde el casco del piloto (arriba), otra posterior cercana (abajo) y otra posterior alejada, con la que hemos realizado casi todo este reportaje.





En todos los puntos de control hay unos postes electrificados. Si pasamos de los primeros lo suficientemente cerca, nos cargaremos de energía y podremos lanzar rayos a nuestros rivales hasta que se nos agote la barra de energía.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	SONY
Programación:	SINGLE TRAC
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	10 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 87

Correctos, sobre todo en lo que se refiere a movimientos, pero los colores resultan un poco apagados y en ocasiones se produce algún barullo poligonal.

SONIDO: 86

La música es genial, con ritmos que recuerdan a la banda sonora de "Pulp Fiction". Por contra, los efectos sonoros merecen ser desconectados.

JUGABILIDAD: 88

Como en todo buen juego de velocidad que se precie, hacerse con el control es algo que lleva su tiempo.

DIVERSIÓN: 89

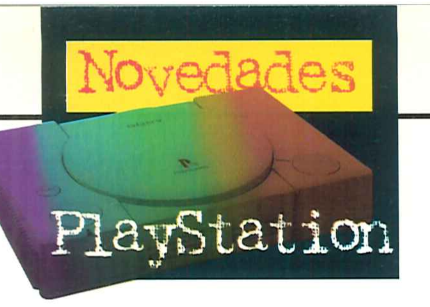
Resulta emocionante y muy divertido. Tiene suficientes circuitos y modos de juego como para no cansar a las primeras de cambio.

VALORACIÓN: 88

Lo único que le falla a este juego para resultar realmente genial es el apartado gráfico, al cual le falta brillo y nitidez: pese a tener un mérito importante al presentar escenarios 3D con un montón de motos corriendo a la vez, su aspecto no es todo lo atractivo que requieren estos deportes que basan su principal atractivo en el espectáculo. En cualquier caso, estamos ante un juego de calidad que sabe enganchar gracias a la lograda sensación de velocidad que ofrece. Tiene modos de juegos para aburrir (o mejor dicho, para no aburrir), y los suficientes vehículos, circuitos y pilotos para elegir.
Si te gusta la velocidad y ya tienes «F-1» y «Wipeout 2097», esta puede ser una interesante opción.

RANKING:

No hay juegos semejantes para PlayStation.



Ayrton Senna Kart Duel

TODO a 100... por hora



Este juego supone un homenaje póstumo al genial piloto de Fórmula 1, Ayrton Senna quien, como sabéis, falleció al volante de su bólido en el año ´94.

En el recuerdo quedan sus electrizantes carreras, sus 65 "Pole Position" y sus 3 Campeonatos del Mundo. Y ahora, gracias Sunsoft, un juego para PlayStation que le rinde un merecido tributo.

«Ayrton Senna Kart Duel» es, sin duda, el videojuego que su protagonista hubiese querido hacer. Pero en él, en contra de lo que se pudiera pensar en un primer momento, no se recogen carreras de F1, sino otra modalidad que el genial piloto brasileño promovió entre los jóvenes durante algunos años: las carreras con karts.

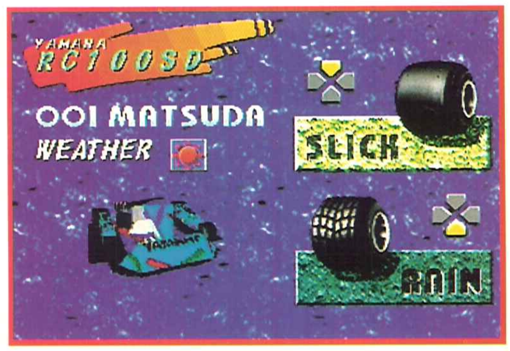
Quien no haya tenido nunca la ocasión de montar en uno de estos vehículos, gracias a este compacto se va a hacer una idea muy aproximada de cómo reaccionan estas pequeñas pero potentes máquinas, cuyo pilotaje resulta realmente divertido.

Gracias a un estupendo entorno gráfico poligonal en 3D resulta muy fácil meterse de lleno en las carreras, pudiendo disfrutar desde el principio de un grado de realismo muy elevado, cercano al logrado en los grandes títulos del género. A esto contribuyen bastante las 5 vistas disponibles (incluida una trasera), aunque es la rapidez con la que se generan los gráficos y la velocidad de desplazamiento del coche lo que resulta más asombroso.

El capítulo de opciones, por su parte, ofrece un modo "Championship" (9 carreras divididas en 3 copas), un "Time Trial" cuyo fin es batir el récord de cada circuito, y un modo "Versus" que necesita de 2 consolas, 2 juegos y 2 TV, pero que se convierte en un ejemplo de jugabilidad y diversión.

Sin duda, un gran título que "a pesar" de estar protagonizado por karts, nos hará sentir toda la emoción de las carreras más vibrantes.

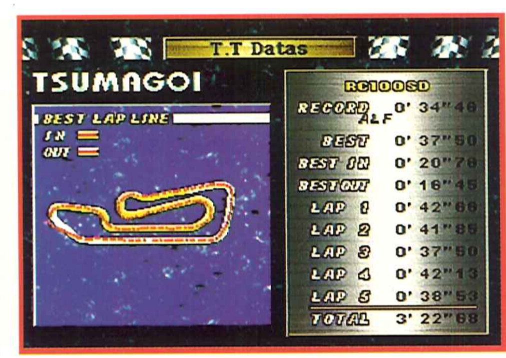
Roberto Lorente



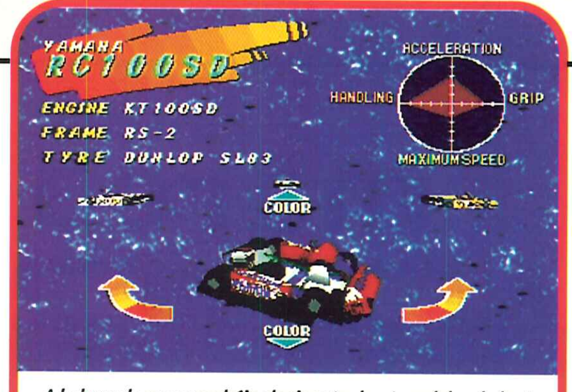
Al tener como protagonistas a los karts, este juego no permite muchas opciones a la hora de modificar nuestro bólido. Sólo se puede optar entre ruedas de lluvia o Slicks.



El modo "Campeonato" consta de 3 carreras sucesivas a 3 vueltas cada una, en las que deberemos quedar los primeros para pasar de circuito y enfrentarnos al mismísimo Senna.



El "Time Trial" os retará a rebajar al máximo los tiempos de cada vuelta. En esta modalidad existen 7 circuitos a elegir, más otro oculto.

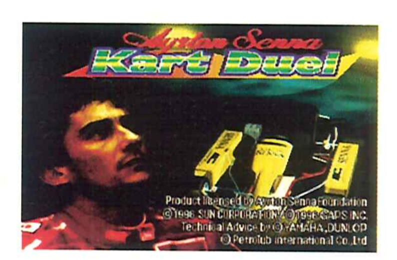


A la hora de correr podréis elegir entre los 4 modelos de kart disponibles. Podéis estar seguros que todos ellos son muy rápidos pero uno acelera más rápido, otro se maneja mejor, otro se agarra más al suelo y otro alcanza la mayor velocidad.



Hasta los "circuitos" de PSX llega otro gran juego de carreras protagonizado por los siempre atractivos karts.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Sunsoft
Programación:	Gaps
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	9 circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM











Gráficos: 90

La velocidad de generación de los circuitos en muy alta y casi no hay errores perceptibles. El aspecto de todo el juego es sumamente real.

Sonido: 87

Los derrapes y los choques suenan bastante irreales, pero el sonido del motor es casi perfecto.
La música es marchosilla.

Jugabilidad: 92

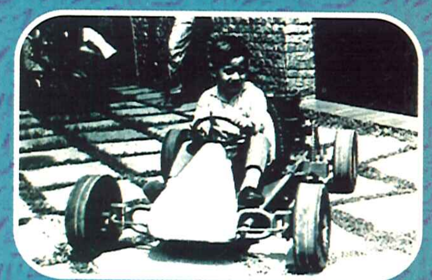
Un botón para acelerar, otro para frenar y el pad para dirigir. Filosofía puramente arcade que huye de las complicaciones.

Diversión: 89

La propia del género. Se le ve un poquillo escaso de opciones, pero las que tienen cuentan con el atractivo de no tener fin. ¿Quién se resiste a rebajar un record?

Un recuerdo para el campeón

Como homenaje a Ayrton Senna se han incluido en este CD una colección de fotos personales del piloto brasileño, así como una completa estadística de toda su exitosa carrera.



Senna's F1 Statistics

Number of races 161	(All-time ranking: 11th)
Number of World Championships 3	(All-time ranking: 3rd)
Number of wins 41	(All-time ranking: 2nd)
Number of pole positions 65	(All-time ranking: 1st)
Number of fastest lap records: 19	(All-time ranking: 8th)

Valoración: 89

Lejos de realizar un juego de carreras con una calidad reducida como el tamaño de los coches protagonistas, Sunsoft ha conseguido cuajar un muy buen título que en nada desmerece a un género tan disputado como éste. Tanto gráficamente como en términos de jugabilidad o diversión «A.S. Kart Duel» ha sabido estar a la altura de las circunstancias y su único "problema" radica en tener que competir con auténticas maravillas.
Evitando las comparaciones, un muy buen juego de carreras, sencillo y divertido.





Ranking:

F-1

Ridge Racer Revolution

A. S. Kart Duel

CANASTAS marca "ACME"



La que sin duda va a ser la película más alocada del 97 ya tiene forma de videojuego. Acclaim -que para estas cosas suele ser la más rápida- ha convertido las aventuras de Michael Jordan y los dibujos de la Warner en un divertido CD para Saturn y PlayStation. Para ello ha recogido el lado más vistoso del film- los partidos de baloncesto- y le ha añadido unos cuantos juegos, completando de esta forma un arcade tremendamente divertido.

La propuesta en bien sencilla. El jugador debe organizar equipos de dos o tres jugadores utilizando como plantilla a toda la tropa de los dibujos de la Warner (Bugs Bunny, el Pato Lucas, el Coyote, Silvestre...) y a un invitado de excepción, Michael Jordan (aunque éste, incomprensiblemente, sólo está disponible en el modo "Exhibición"), para enfrentarse a un equipo de monstruos llegados desde el espacio exterior.

Los partidos en cuestión son una trepidante sucesión de canastas en las que todo está permitido, desde empujar descaradamente a los rivales para entorpecer su juego hasta utilizar las habilidades propias de cada personaje para realizar espectaculares canastas. Para que nos entendamos, se trata de una especie de «NBA Jam» pero aún más exagerado y dotado de toda la gracia y el encanto de los dibujos de la Warner.

Sin embargo, Acclaim no ha querido dejar la cosa ahí, y se ha sacado de la manga unos curiosos y divertidos mini juegos con los que se pueden aumentar determinadas habilidades de los jugadores si se completan con éxito. Estos juegos están disponibles en los descansos de cada cuarto, y consisten en pruebas muy divertidas y emocionantes que aportan una gran variedad al programa.

«Space Jam» presenta, así, un arcade desenfadado, divertido y muy adictivo, que seguro hará las delicias de cualquier jugador. Un título de lo más refrescante para el género.

Manuel del Campo

Consola:	PlayStation/Saturn
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Acclaim
Programación:	Sculpture Software
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	Torneo
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom





Los personajes de la Warner se han destapado como grandes estrellas del basket. Cada uno de ellos tiene, por otra parte, sus habilidades propias en cuanto a velocidad, puntería en el tiro y capacidad reboteadora.

Los personajes de la Warner llegan a las 32 bits acompañados de Michael Jordan para protagonizar un juego que ha tomado al baloncesto como excusa para hacértelo pasar en grande.

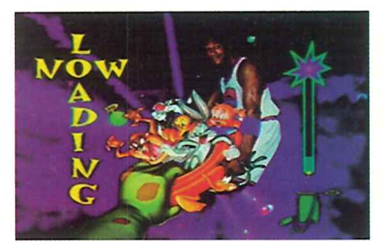




Todos los personajes de la Warner poseen habilidades especiales para realizar "mates" y otras acciones de lo más alocadas y divertidas. Aquí vemos al conejo Bugs sentado en el tablero dispuesto a meter una curiosa canasta.



Al finalizar cada partido un curioso "jurado" se encargará de mostrarnos las estadísticas de todos los participantes y, además, elegirá al jugador más valioso del encuentro. Como en el baloncesto real.



Gráficos: 85

Como los dibujos de los que proceden, resultan muy simpáticos y en ellos se basa todo el "espíritu" del juego.

Sonido: 86

Tal vez se echan en falta más voces y sonidos, pero en general el apartado sonoro cumple con creces.

Jugabilidad: 91

Una auténtica delicia, tanto en los partidos de basket como en los juegos de los intermedios.

Diversión: 90

Tiene todos los alicientes necesarios para agradar a cualquier tipo de público, especialmente a quienes huyan de los simuladores puros de este deporte.

Valoración: 88

Lo que Acclaim nos quiere presentar como el juego de la película "Space Jam", es una especie de «NBA Jam» camuflado, pero realizado con mucho oficio y un gran sentido del humor: los resultados obtenidos han sido sobresalientes y este compacto ofrece diversión en cantidades industriales, sobre todo cuando participan dos jugadores.
Es una lástima que no se haya incluido una mayor variedad de "jueguecitos" en los intermedios (sin duda uno de los mayores alicientes del juego), que el repertorio de opciones no sea muy amplio y que los gráficos, a pesar de ser muy buenos, no lleguen a sorprender. En este caso estaríamos hablando de un título colosal, ya que su desarrollo resulta realmente atractivo. En cualquier caso, con este «Space Jam» tienes la diversión más que garantizada.

Ranking:

No hay juegos similares.

Pruebas para mejorar tus habilidades



Un divertido concurso de tiros a canasta con el que, si alcanzáis una buena puntuación, mejoraréis la técnica de lanzamiento de vuestro equipo.

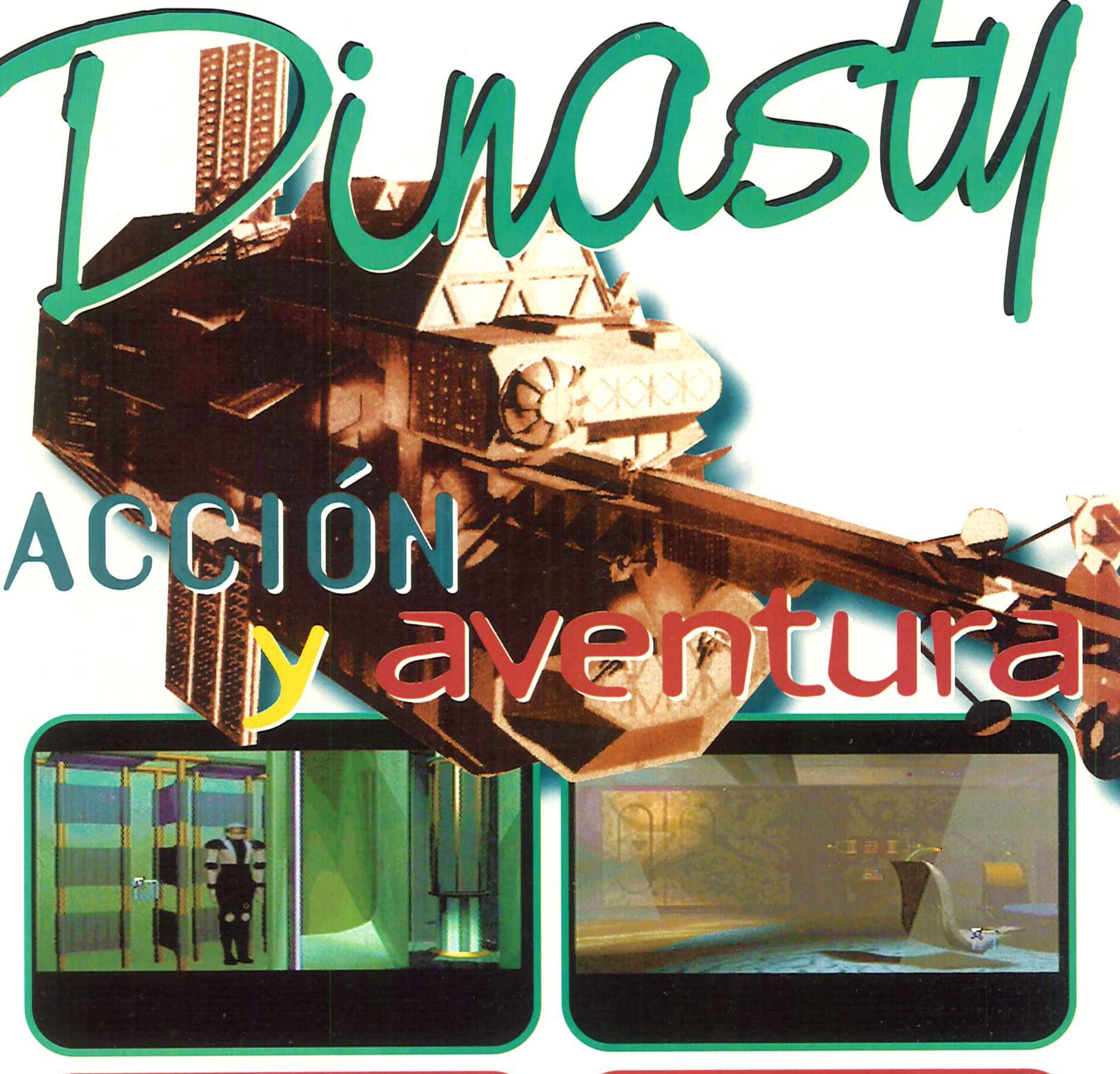
En esta prueba deberéis demostrar vuestra puntería lanzando la pelota, con lo que lograréis mejorar la capacidad reboteadora de vuestros jugadores

En el descanso de los partidos, tendréis que encontrar botellas de agua que os permitan recuperar fuerzas. Pero no será nada fácil.

Una emocionante carrera espacial que imita el inconfundible estilo de «Micromachines». Si realizáis un buen papel, la velocidad de vuestros jugadores se verá aumentada.

THE LAST Dinasty

ACCIÓN y aventura

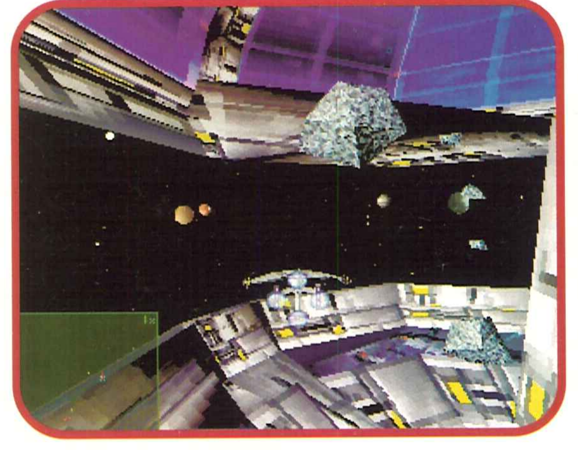


La primera palabra que se viene a la cabeza tras probar este «Last Dinasty» es originalidad. Que conste que esto no se debe al tipo de juego ofrecido ni a su puesta en escena, (claramente inspirada en «Star Wars»), sino que este juego de Sierra va a ser recordado por ser el primer título realizado sobre 2 CD's, uno de los cuales contiene un juego de acción y el otro de estrategia, y que deberéis ir alternando a medida que el propio argumento os lo vaya pidiendo.

Empezaréis con el disco 1, -lógico-, donde encontraréis un simulador de combate espacial al más puro estilo «Wing Commander», (ya sabéis, matar naves enemigas pero con cierta pompa y boato). En él surcaréis el espacio con la obligación de enfrentaros a montones de cazas enemigos al tiempo que protegéis cargueros estelares, escoltáis transbordadores o atacáis destructores rivales. Aquí no faltarán, por supuesto, ni los diferentes tipos de naves, ni los indicadores de velocidad, escudos, armamento, etc... que dan el toque de distinción a este tipo de juegos.

Una vez cumplidas

varias misiones llegará un momento en el que aterrizaréis en una base situada en la órbita de un planeta. Este será el momento en el que el juego os permitirá escoger entre seguir pilotando o probar fortuna con el disco 2, un compacto que atesora en su interior una aventura gráfica que continúa con el argumento principal. Desde el instante en el que os bajéis de vuestra nave tendréis que desplazaros por toda la base recogiendo objetos que os serán vitales para resolver problemas y podre seguir avanzando...

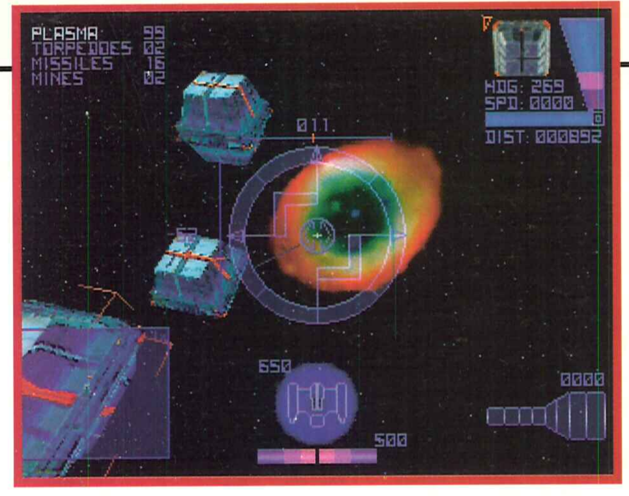




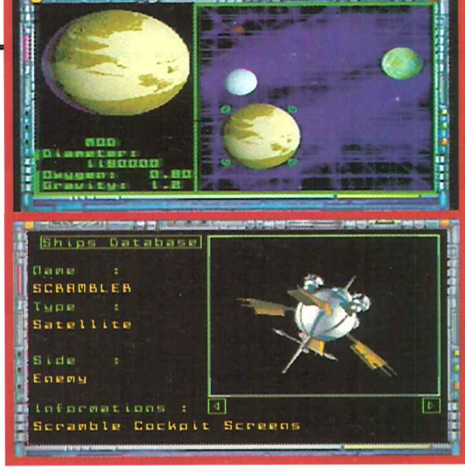
vamos, lo propio de una aventura gráfica con todas las de la ley. No penséis, sin embargo, que estos momentos serán de descanso total pues en ocasiones el cursor de la pantalla se tendrá que convertir en un punto de mira y os veréis obligados a disparar contra los enemigos que salgan a vuestro paso.

Atractivo el planteamiento ¿verdad? pues sabed que, además, podréis dejar la aventura en cualquier momento para embarcaros de nuevo en un nuevo y emocionante combate estelar. Cuando regreséis a la base la aventura os estará esperando pacientemente gracias a la Memory Card.

— *Roberto Lorente*



A lo largo de las fases de simulación de combate espacial nos podremos poner a los mandos de varios tipos de naves de diferente comportamiento.



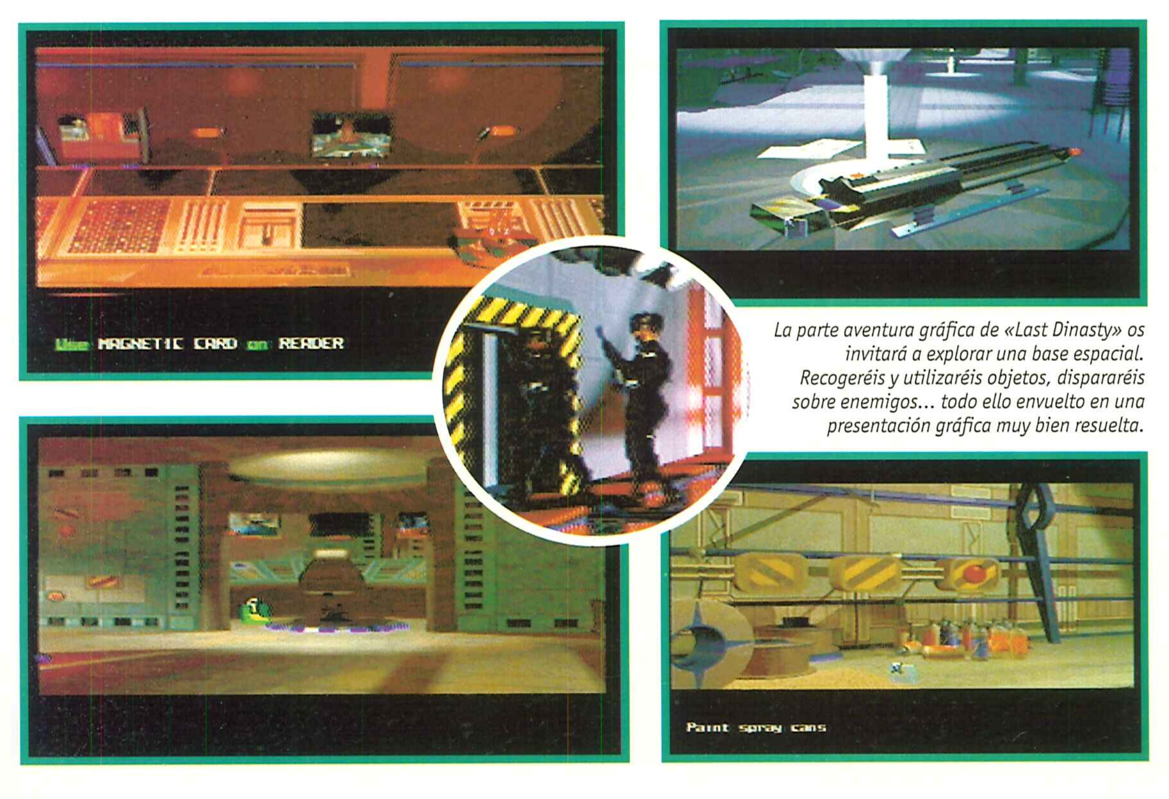
En medio del fulgor de las batallas recibiremos información sobre las naves y los planetas enemigos.





Escenas de vídeo digitalizado y animaciones generadas por ordenador acompañarán al desarrollo del juego para mantener una línea argumental muy atractiva. La pena es que tanto los diálogos como los textos están en un perfecto... inglés.

La compañía americana Sierra se estrena en las consolas con un juego que se presenta en 2 CD's y en el que se mezclan un simulador de combate y una aventura gráfica.



La parte aventura gráfica de «Last Dinasty» os invitará a explorar una base espacial. Recogeréis y utilizaréis objetos, dispararéis sobre enemigos... todo ello envuelto en una presentación gráfica muy bien resuelta.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA/SIMULADOR
Compañía:	SIERRA
Programación:	SIERRA
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N/D
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	2 CD ROM



GRÁFICOS: 89
Rápidos en la parte de simulador y más sencillos pero igualmente buenos en la aventura. En conjunto, muy resultones.

SONIDO: 89
Perfectamente acoplado a la acción con sus tiros láser, explosiones, llamadas por radio, etc... La música no destaca.

JUGABILIDAD: 88
Es un juego un tanto sofisticado, pero que se deja llevar con facilidad.

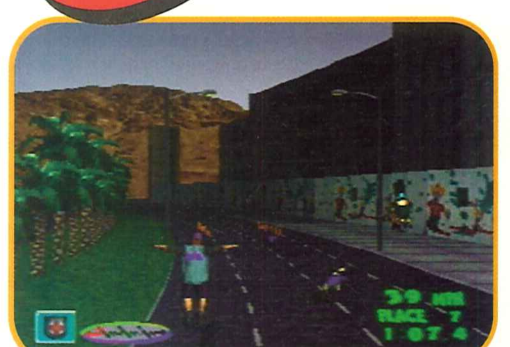
DIVERSIÓN: 90
Un matamarcianos complejo y una aventura gráfica sugerente: una combinación explosiva.

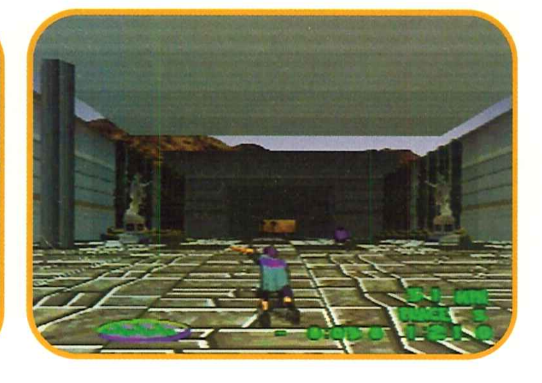
VALORACIÓN: 88
Ante la aparente dificultad de aportar nuevas ideas a esto del videojuego, buenos son los intentos de dar un aspecto innovador a lo que ya hay. «Last Dinasty» lo ha conseguido al unir bajo un trenzado argumento un simulador de combate espacial y una aventura gráfica que, si bien no es de las mejores que hemos visto, sí que resulta bastante completa y atractiva. El resultado general ofrece un interés indudable que se ve arropado con una presentación gráfica que demuestra que detrás hay un trabajo muy serio.
La pega, la de siempre... Vamos, todos juntos: ¡¡que los textos no están traducidos al castellano!!
Si salvas este inconveniente, encontrarás un 2 en 1 con el que se comprende porqué el sello Sierra tiene tanto prestigio en PC.

RANKING:
Wing Commander III
The Last Dinasty

¡Si es que van como LOCOS!

2XTREME





Sony vuelve a la carga con la segunda parte de un programa que apareció hace poco más de un año para PlayStation. Los que tengáis buen memoria recordaréis que se trataba de un juego de corte muy similar al mítico «Road Rash», pero con la particularidad de que los vehículos utilizados eran, en lugar de coches, monopatines o bicicletas de montaña.

Pues bien, en esta ocasión apenas ha variado en planteamiento del programa y nos encontramos nuevamente con las salvajes carreras de jóvenes que montan vehículos sin motor. Eso sí, esta vez se ha sustituido el indescriptible aparato en el que teníamos que deslizarnos tumbados, por una más actual tabla de snowboard, que se suma a los otras tres posibilidades existentes -mountain bike, skateboard y patines- para completar el intreresante repertorio de vehículos.

Con estos peculiares sistemas de transporte el jugador debe lanzarse a largas carreras que transcurren en diferentes lugares del mundo, enfrentándose a otros arriesgados corredores.

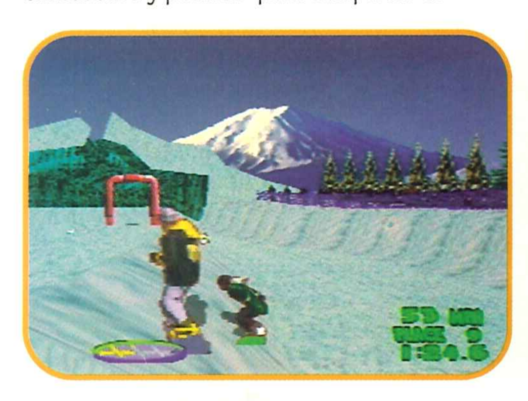
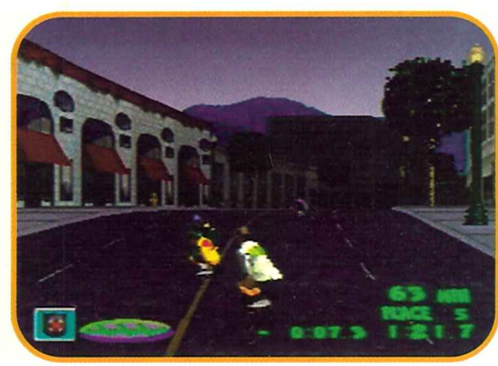
Cada recorrido exige un determinado vehículo (al contrario de lo que sucedía en su antecesor), y durante las carreras todos los participantes están capacitados para derribar a los contrarios utilizando manos y pies. La pena es que esta circunstancia no está demasiado aprovechada, ya que los encuentros entre los participantes durante las carreras son muy esporádicos y apenas dan para soltarse un par de "guantazos".

Más práctico es preocuparse de ir sorteando todos los obstáculos que aparecen por el camino, sin duda la auténtica clave del éxito en las carreras.

Por otro lado, y siguiendo la línea iniciada en la primera parte, Sony ha inundado todos los recorridos de unas curiosas puertas que, si conseguimos atravesarlas, pueden sumar puntos a nuestro casillero o beneficiarnos con una serie de items con diferentes resultados. Todo un acierto dentro del apartado jugable.

Además de todo esto, el jugador puede optar por competir en carreras de exhibición, en un campeonato o en la modalidad de dos jugadores, sin duda la más atractiva de todas, ya que en el resto del juego el sentido de la competición, por desgracia, no ha quedado demasiado patente.

Manuel del Campo

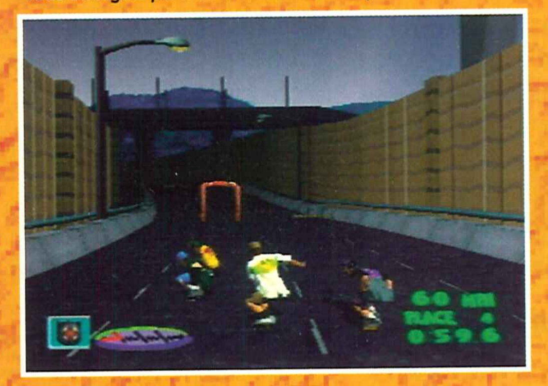

Cuatro maneras de "quemar" kilómetros



El SNOWBOARD constituye la gran novedad de esta segunda parte de la serie, sustituyendo a aquel inclasificable patín. Todo un regalo para los amantes de los deportes invernales.



La BICICLETA DE MONTAÑA es la modalidad en la que se consigue alcanzar una velocidad más alta. También resulta la más difícil de controlar.



Por supuesto, el SKATEBOARD o MONOPATIN sigue siendo el vehículo más representativo de este juego y con el que veremos a los participantes recorrer diferentes ciudades.



Por último, los clásicos PATINES constituyen la actividad más dinámica de este deportivo juego. Destaca la peculiar forma de ejecutar los saltos.

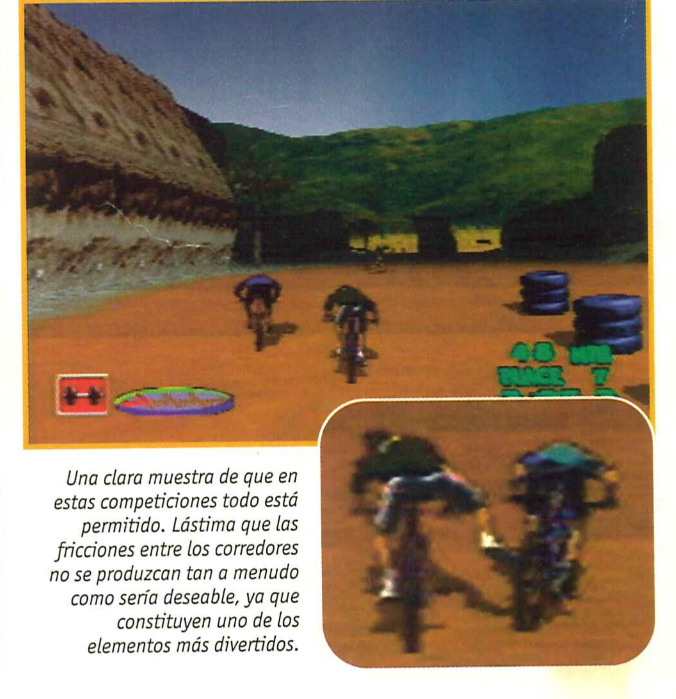


Una de las novedades que incluye el juego es la posibilidad de configurar casi todas las características a nuestra voluntad, equilibrando las habilidades de cada corredor en cada modalidad,



Al igual que ocurría en la primera parte, el modo para dos jugadores supone uno de los más grandes atractivos de este título.

Los deportes más actuales regresan a PlayStation con una secuela que añade algunos nuevos alicientes a su antecesor.



Una clara muestra de que en estas competiciones todo está permitido. Lástima que las fricciones entre los corredores no se produzcan tan a menudo como sería deseable, ya que constituyen uno de los elementos más divertidos.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: CARRERAS
Compañía: SONY
Programación: SONY
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 12 RECORRIDOS
Niveles de dificultad: 4
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 79

Apenas han evolucionado con respecto a la primera parte, e incluso resultan algo más insulsos que en aquella ocasión.

SONIDO: 84

Destaca la potente banda sonora, aunque esta vez se han incluido nuevas voces digitalizadas.

JUGABILIDAD: 84

Sigue siendo un programa directo, sencillo, jugable y veloz, aunque se esperaban más novedades.

DIVERSIÓN: 82

Se trata de la primera parte con un aceptable lavado de cara, lo que la convierte en un juego interesante.

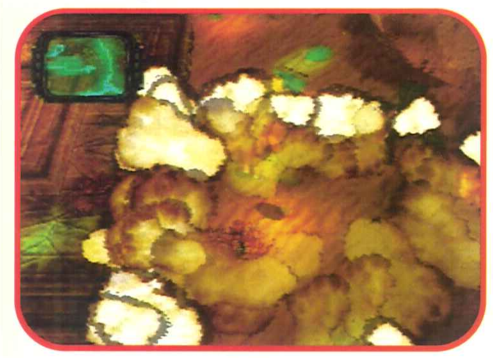
VALORACIÓN: 82

En el primer «Xtreme Games» nos encontramos con un juego atractivo, que si bien imitaba un estilo tan clásico como el de «Road Rash», presentaba vehículos y detalles como para considerarlo un programa fresco y original. En esta segunda parte ya se ha perdido la sorpresa y, sin embargo, Sony no ha incluido muchas novedades como para ocultar ese inconveniente.
El aspecto gráfico es idéntico al de su predecesor (utilizando unos sprites un tanto rancios, sin demasiados detalles) y aunque se incluyen nuevos recorridos, un nuevo vehículo, y alguna que otra opción, da la impresión de que estamos ante un programa muy similar al de hace un año.
De todos modos, sigue siendo un juego divertido.

RANKING:

2Xtreme

Extreme Games





«Loaded» fue uno de los juegos de más "acción" de cuantos han pasado por PlayStation. Gremlin combinó en una explosiva mezcla la más descarnada violencia con el humor más negro para conformar un "shoot'em up" en perspectiva aérea de una fuerza demoledora y grandes capacidades de diversión.

Basándose en la misma fórmula nos ofrece ahora una segunda parte en la que se han añadido algunos elementos aventureros sin menoscabo de ninguna de sus anteriores premisas.

«Re Loaded» nos llevará a vivir una historia de enorme tensión que comienza con la elección del personaje con el que queremos jugar de entre los 6 disponibles: un par de asesinos, una caníbal, un secuestrador, un bebé psicópata y una monja robot.

Una vez hecha la elección entre este fino plantel entraremos de lleno en una auténtica masacre de sprites que nos llevará a recorrer los lugares más dispares. Antes de cada misión se nos darán una serie de instrucciones: objetivos, enemigos, objetos a encontrar... datos bastante útiles que, desgraciadamente, aparecerán en inglés.

Una vez dentro de la fase deberemos movernos por enormes escenarios 3D en los que básicamente nuestro cometido se reducirá a acabar con cuantos enemigos nos salgan al paso, destruir todo lo destruible y recoger cuantos items (armas, vida, llaves...) nos encontremos.

Gráficamente este «Re-Loaded» muestra una calidad inferior al juego original en lo que respecta a los personajes, que ahora son poco más que un pequeño amasijo de pixels sin apenas forma y con escasa animación. Por otra parte, los decorados muestran el mismo dominio de la luz que vimos en la primera entrega e idéntica calidad en cuanto a texturas. Además, los escenarios son más imaginativos y cuentan con multitud de elementos que interactúan con la acción como ascensores o transportadores. En definitiva, un juego adictivo y emocionante destinado a quienes gusten de descargar sus tensiones diarias pulsando sin cesar el botón de disparo.

Sonia Herránz







Las opciones nos permitirán elegir el número de vidas y continuaciones, la dificultad y si el disparo aliado nos impacta o no. Además, podremos salvar partidas.



A nivel gráfico esta segunda entrega presenta detalles mejores y peores que su predecesor: los escenarios están mejor realizados, pero los personajes están menos definidos y sus animaciones son más parcas.

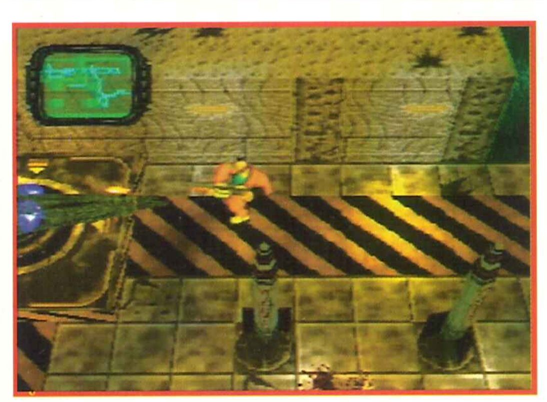


Podemos elegir entre seis personajes con diferentes características. Todos tienen un arma exclusiva y un tipo de bomba o ataque especial único, así como mayor o menor velocidad y resistencia. De este modo, jugar con uno u otro personaje puede alargar notablemente la vida del juego.









La continuación del popular «Loaded» ofrece una vez más a los usuarios de PlayStation la oportunidad de descargar su adrenalina frente a la consola.



Algunas de las misiones nos obligarán a localizar una serie de objetos o personas antes de cruzar la línea de salida. En este caso, aunque nuestro objetivo era encontrar a un músico, veremos que si no conseguimos la pieza del puente no podemos escapar.



En algunos niveles tendremos que vernos las caras con peligrosos enemigos finales de la talla de este vehículo militar. Guardar las bombas para estas situaciones tan críticas os facilitará la tarea. Y es que estos explosivos barren a todos los enemigos en pantalla.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Gremlin
Programación:	Gremlin
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 85

Los personajes no están ni mucho menos a la altura de los escenarios, en los que resalta el juego de luces y sombras.

Sonido: 82

Flojea en algunos momentos, aunque en general es lo contundente y explosivo que requieren los buenos "shoot'em ups".

Jugabilidad: 85

El manejo es sencillísimo, lo que permite disfrutar a tope del verdadero objetivo del juego: destruir y disparar sin más preocupaciones.

Diversión: 86

La opción para dos jugadores simultáneos amplía notablemente las posibilidades de diversión. La sucesión de fases, siempre diferentes y muy variadas, añade alicientes a la acción.

Valoración: 85

Estamos frente a un juego de trepidante acción que sabe atrapar por su amena y sencilla mecánica y que además ofrece numerosas sorpresas según avanzan las fases. Junto a un planteamiento directo, descarnado, que huye por completo de las complicaciones y que ofrece el delirio a los jugones de gatillo fácil, encontramos el encanto de unos gráficos originales y de espectaculares contrastes de luz y la siempre divertida opción para dos jugadores simultáneos. En su contra, la pérdida de originalidad. Modositos abstenerse.

Ranking:

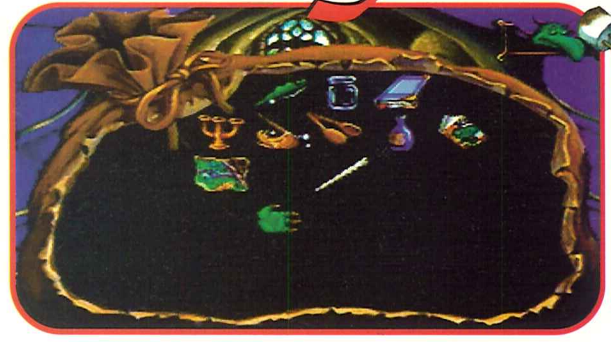
Re-Loaded

Loaded

Bedlam

Blazing Dragons

Humor inglés

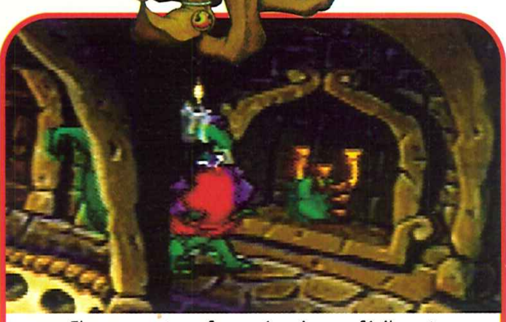


Esta bolsa permitirá a nuestro héroe portar los más variopintos objetos. A algunos sólo sabréis darles utilidad tras leer El libro de inventos.



«Blazing Dragons» es una aventura gráfica al más puro estilo «Mundo Disco». Su concepción, un poco loca y no menos divertida, nos traslada a una Edad Media donde los dragones ejercen de nobles caballeros. Nosotros adoptamos el papel de un humilde inventor enamorado de la princesa de turno. Para conseguir su mano, nuestro verde amigo debe demostrar su astucia resolviendo todo tipo de puzzles y enredos. Para ello nos valdremos de un cursor que nos permitirá comunicarnos con otros personajes, recoger objetos, y mirar y andar por todos los recovecos del castillo y alrededores.

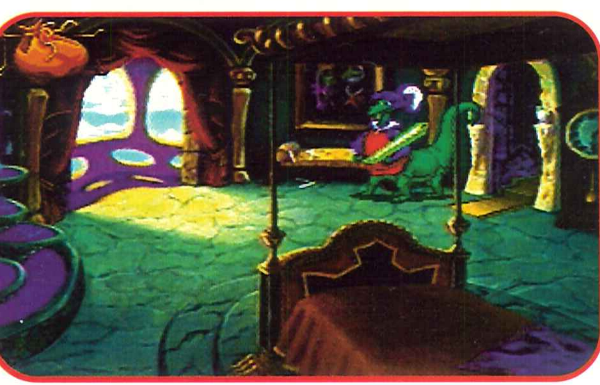
El juego está cargado de humor, tiene unos escenarios graciosos y coloristas y personajes llenos de simpatía.Dos grandes defectos, sin embargo, hacen que «Blazing Dragons» pierda comba ante los grandes del género. El principal es el idioma. Ni las voces ni los textos han sido traducidos, lo que dificulta enormemente la aventura a los menos puestos en inglés. Otro es la extensión, muy lejos de lo que brinda «Mundo Disco».



El cursor se transformará en iconos fácilmente reconocibles, como mano (coger), ojo (mirar), boca (hablar), según la acción que queramos realizar. Este sistema de control mejora enormemente la jugabilidad.





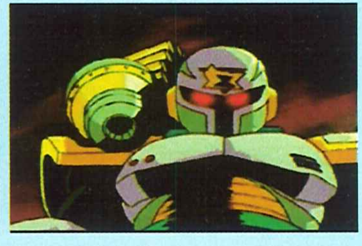


MEGAMAN X3

Lo mismo, otra vez



Los que hayáis jugado a cualquier Megaman tendréis una idea muy aproximada de los que os espera en este compacto. Si encima habéis disfrutado de «Megaman X3» en Super Nintendo, ya lo habéis descubierto todo. Y es que Capcom no se ha complicado la vida y ha convertido a Saturn y PlayStation exactamente el mismo juego que apareció hace ya algún tiempo en 16 bits. Sin apenas modificaciones gráficas, ni añadidos jugables, ni ninguna otra novedad excepto una intro que nos cuenta la historia de Megaman en plan película de dibujos animados. Y eso es todo. Vale que sigue siendo un arcade divertido y sumamente difícil, pero para jugar a «Megaman X3» no te hace falta una 32 bits y esperar los largos períodos de carga.

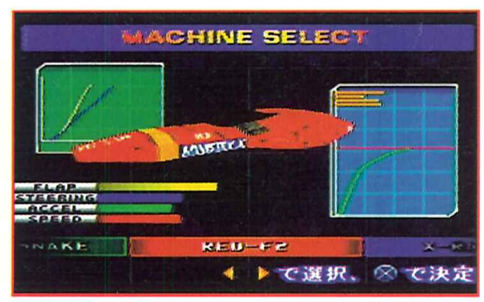






Neo Kobe 2050: *Road Rage*

Velocidad terminal







A la sombra de «Wipeout» se dispone a despegar otro simulador de carreras futuristas. En este caso es Konami quien sigue la fórmula con tanta fidelidad, que el diseño de los vehículos y el aire de los escenarios nos recuerdan más de la cuenta el éxito de Psygnosis...

El juego cuenta con cuatro circuitos básicos y otros tantos vehículos a elegir con el único objetivo de ganar pista a pista. Carente de campeonatos, el único aliciente del juego es llegar el primero y luego ir rebajando tiempos poco a poco.

Gráficamente le perdonamos los deslices de generación de polígonos en favor de su correcta ambientación, aunque no muestre la limpieza en las texturas de «Wipeout».

Con todo, «Neo Kobe 2050» es rápido y espectacular, y resulta entretenido y bastante divertido de jugar por mucho que sus defectos no le dejan brillar a la altura que podría corresponderle.

La apariencia gráfica del juego es bastante atractiva, aunque tiene algunos problemas en la generación de polígonos. Una pena su falta de originalidad.



INTERNATIONAL MOTO X





La gran cantidad de opciones compensa en parte las deficiencias gráficas del juego. Por desgracia, su poco fiable control no encuentra consuelo en ninguna opción.

¿Pasión por la velocidad?

La idea del juego es correcta y su planteamiento en cuanto a opciones es ideal para los amantes del motocross. ¡Hasta podremos editar circuitos teniendo en cuenta todo tipo de elementos orográficos! Por desgracia, sus cualidades gráficas no están a la altura de su cuadro de opciones. Además de ˝feote˝, el juego no destaca por su sensación de velocidad y menos aún de realismo, muy escasito de ambas. Además resulta duro y soso de jugar, por lo que sólo los seguidores de este aguerrido deporte podrán sacarle algo de sustancia.

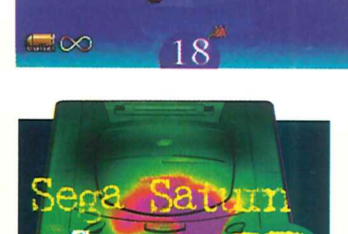




Mighty HITS

Para los más pequeños



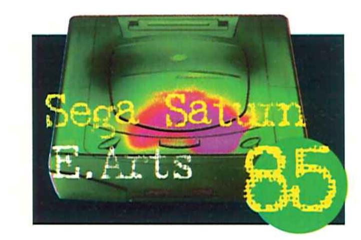


Si alguien va encontrarle un aliciente a «Mighty Hits», seguro que son los más pequeños. El compacto que nos oferta Sega no deja de ser una recopilación de pequeños jueguecitos bastante simplotes y más o menos difíciles, que hay que completar en grupos de seis, creados aleatoriamente. Se trata por ejemplo de retos como descubrir dónde está una lámpara y luego dispararla, o averiguar cuáles son los cuadros de color rojo y qué parte le sobra a un muñeco...

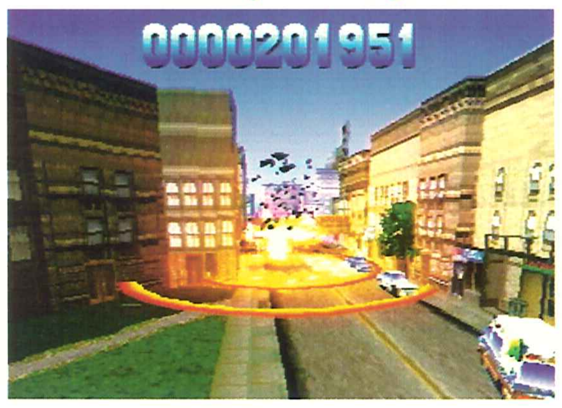
Es un juego para divertir enseñando, que cuenta con el aliciente de utilizar la pistola, pero no esperéis un «Virtua Cop» o una «Jungla de Cristal».

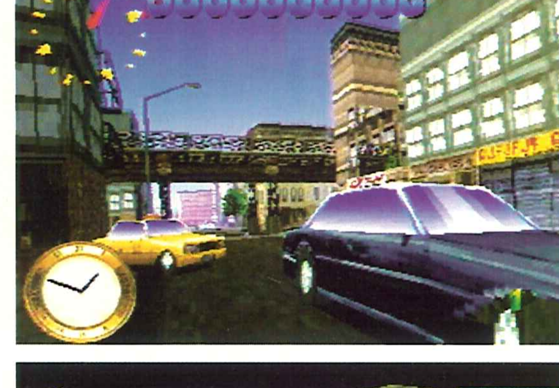


JUNGLA DE CRISTAL LA TRILOGÍA



El peligro de ser policía





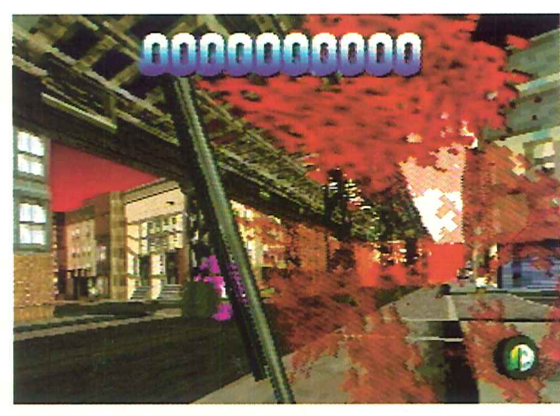
Tras unos meses de espera, Electronic Arts nos acerca ahora la versión Saturn del ya famoso «Jungla de Cristal». Igual que en PlayStation, el juego está traducido al castellano y nos ofrece la posibilidad de jugar de manera independiente en cualquiera de los tres juegos que representan a cada película. Estos juegos son radicalmente diferentes entre sí, mostrando tres modalidades distintas: arcade, disparo y conducción. Dichas modalidades son tan largas y completas, que podrían haber justificado un CD distinto para cada una.

Pese a que en general el tono es idéntico al de la versión PlayStation, algunos detalles restan calidad a la conversión. La jugabilidad, por ejemplo, es más dudosa, ya que cuenta con un control complicado y poco fiable. Y gráficamente hemos apreciado una menor definición en ciertos apartados.

Resumiendo, no deja de ser una oferta super interesante, aunque lo cierto es que no llega a las cotas de calidad de la versión PSX. Una lástima.









El juego dará muestra de "gore" del bueno en más de una ocasión, pero ninguna como cuando atropellamos a un peatón y los "limpia" se ponen en marcha para apartar la sangre del cristal.

PO'ed

Pastel de carne



La fiebre «Doom» continúa en sus trece, aunque con «PO'ed» cambie el terror sanguinario por el absurdo sanguinario. El caso es que no falte sangre, aunque los enemigos sean trozos de carne bastante informes y un tanto ridículos.

Manejamos a un cocinero que ha sido arrastrado a una nueva dimensión, y para colmo se encuentra realmente enfadado por que le han estropeado el souflé. Armado con una sartén y un cuchillo de carnicero, el tipo pretende escapar de allí. Así que le vendrán de perilla el aluvión de armas que encuentra por el camino, armas más apropiadas para un shoot'em up aunque el juego no deje de ser una parodia, muy mal trabajada, de los «Doom».

Gráficamente resulta pobre, y exhibe un exceso de pixels que no se compensa con un movimiento suave ni con un sonido correcto. Al final entretiene, pero no es en ningún caso competidor de los juegos gloriosos del género.



El aspecto de enemigos y escenarios es algo descuidado y excesivamente simple.



Broken Helix

El sucesor de "Rambo"









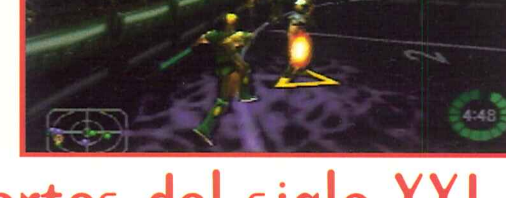


Parece que a algunas compañías no les entra en la cabeza que en nuestro país tienen muy poco futuro los juegos en los que es necesario poseer un nivel casi perfecto de inglés. Este es el caso del nuevo programa de Konami, un shoot'em up estratégico al estilo «Doom», en el que los diálogos con algunos personajes, y las constantes órdenes del alto mando (todo en perfecto inglés) resultan imprescindibles para seguir la línea argumental del juego. Imaginaréis entonces que quién no haya pasado unos mesecitos en Londres o no haya acudido a una buena academia de idiomas, tendrá verdaderos problemas para saber qué debe hacer en cada momento. Y lo cierto es que es una pena, porque este compacto, que protagoniza un soldado de los comandos especiales, es más que interesante. No sólo presenta buenas secuencias de acción, sino que además se sobra de elementos estratégicos. Bueno, gráficamente no es ninguna maravilla, pero por todo lo anterior tenemos que recomendárselo... a los bilingües.

PlayStation
Konami 80

RIOT







El juego no termina de convencer por la excesiva originalidad de su desarrollo: un lío deportivo con ascendente de basket y tirón a «Speedball»



Los extraños deportes del siglo XXI

Hay veces en que los programadores quieren presentar algo tan original, que al final lo único que consiguen es dejarnos a todos un tanto desorientados. Más o menos eso sucede en Riot, un juego que nos propone participar en un curioso deporte que podríamos definir de mezcla futurista entre balonmano y baloncesto.

En una cancha de dimensiones similares a una de basket se enfrentan dos equipos de seis jugadores, perfectamente equipados, cuyo objetivo es cargar una especie de pelota llameante en la "portería" contraria, para después, con la bola ya de distinto color, "encestarla" en una enorme rueda situada en el centro de la cancha. Puede que hasta aquí nos os hayáis enterado de mucho, pero da igual. El objetivo y las reglas del juego apenas importan, ya que carecen del más mínimo interés. Ni siquiera la supuesta permisividad para utilizar todos los medios con tal de robar la pelota resulta atractiva, ya que los robos son de lo más limpio. Sólo se salva el buen nivel técnico que presenta. Mano de Psygnosis. Lo demás es pura anécdota.



PlayStation
Psygnosis 75

Nanotek warriors

La nueva invasión alienígena



El original planteamiento de «Nanotek Warriors» nos invita a disfrutar de un mata-mata divertido y original, pero que gráficamente resulta demasiado repetitivo.

Estamos ante un shoot'em up de original planteamiento en el que pilotamos una nave que se desliza sobre un rulo perfectamente redondo. Como en los ˝mata-mata˝ tradicionales, el objetivo del juego es avanzar destruyendo todo enemigo que se nos cruce por medio, solo que en esta ocasión las naves rivales se desplazan igual que nosotros, o sea sobre el tubo que sirve de escenario a la batalla. Este peculiar escenario permite que nuestra nave pueda saltar los diversos obstáculos y girar 360 grados sobre su superficie. Y al hablar de superficie nos referimos tanto a la cara exterior como a la interior, ya que en determinadas ocasiones se nos obligará a entrar dentro del tubo y seguir allí la tarea.

Técnicamente es un juego muy bien realizado, que consigue hacernos experimentar una notable sensación de velocidad y muestra en pantalla unos enemigos bien formados, sin parpadeos, ralentizaciones o pixelación.

«Nanotek Warriors» es además un juego divertido y absorbente, aunque se hace demasiado repetitivo, especialmente por la monótona concepción de los escenarios. Esta reiteración le hace perder muchos puntos. Y le quita toda la chispa.





Durante la lucha contra enemigos finales, la perspectiva cambiará de manera que podremos mover la nave de arriba a abajo y girar en torno al monstruo de turno.

Pitball

A tortas por la pelota del futuro



Entre el lío de normas y la "suciedad" de los gráficos, este «Riot» más que deporte del futuro es un embrollo del futuro.



Dos equipos de dos jugadores cada uno se pelean por colar una pelota en dos agujeros que se encuentran en lados opuestos de una pista circular. Para hacerse con la pelota y para marcar gol vale todo, y como de si de un «NBA Jam» futurista se tratara, podemos golpear al rival, darle patadas o usar extraños poderes que están en los items que de vez en cuando aterrizan en la pista...

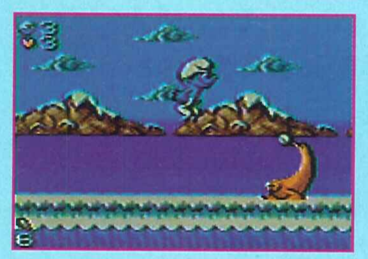
Los equipos están formados por seres extraterrestres, mutantes y mitológicos, hombres lobo, androides e ícaros que se dan cita en este extraño torneo.

Pese a su inicial atractivo, el juego cuenta con un planteamiento gráfico bastante caótico y un control muy poco fiable. Si eres de los que buscan nuevas emociones y están hartos de fútbol y basket, éste es tu juego. Eso sí te saltas a la torera la parte técnica, que no acompaña nada.



Los Pitufos 2





Con este cartucho, los usuarios de Game Gear disfrutarán de un buen plataformas, gráficamente correcto y muy divertido.

Pitufar merece la pena

Después de recorrer el mundo en Super Nintendo y Game Boy, los Pitufos llegan a Game Gear para repetir su odisea en busca de los cristales mágicos de Papá Pitufo. Como ya sabréis, el juego es un plataformas difícil, como le gusta a Infogrames, sencillote de desarrollo y sin muchas complicaciones técnicas. Eso sí, puede que la de Game Gear sea la mejor versión de las tres disponibles, ya que manejamos a los Pitufos con mucha comodidad y además no se plantean los problemas de scroll frecuentes en Game Boy

Total, que estamos ante un juego que encantará a todos los seguidores de las plataformas, que entretiene aunque lo de los adornos gráficos no sea lo suyo.





Sega Ages

Revuelto de clásicos







Sega se une a la moda de los recopilatorios de grandes éxitos, y lo hace reuniendo una pequeña muestra de lo que volvía locos a los usuarios de los arcades hace unos años. Su nombre es «Sega Ages» y comprime en un único CD tres juegos inmortales, dignos de ser recordados (y jugados) por todos vosotros. Los tres títulos tienen en común cosas como haber visto la luz sobre máquinas recreativas, haber "desplumado" a unos cuantos gozosos usuarios, y tener unas cotas de jugabilidad envidiadas por cualquier competidor.



«After Burner» contó en su versión recreativa con un curioso soporte que transmitía a la palanca de control unas vibraciones cada vez que el avión se estrellaba contra el suelo.

«AfterBurner» y «Space Harrier» son shoot'em up (o mata-matas si lo preferís) donde nos enfrentamos a modernos cazas y extraños seres respectivamente. Ambos gozaron de gran éxito en su momento y aun hoy esconden mucha diversión en su interior, aunque no puedan evitar provocar una sonrisa con sus gráficos simples y su desarrollo lineal. «Out Run» por el contrario es un arcade de conducción donde no hay que disparar a nada ni a nadie, y cuyo reto es ir alcanzando sucesivos puestos de control antes de que se agote un tiempo establecido. Por curioso que parezca, es el juego que mejor soporta el paso del tiempo y aunque no está en condiciones de incordiar ni remotamente al «Sega Rally», sin duda sigue siendo una fuente inagotable de buenos ratos.

La recopilación en conjunto, como todo mix de viejas glorias, agradará más a los jugones veteranos, lo cual no significa que no sea capaz de divertir al resto...





Los arcades de conducción recibieron un empujón muy fuerte de la mano del Testarossa del «Out Run». Aun hoy, este juego se muestra como una entretenida forma de pasar muy buenos ratos.



«Space Harrier» se ha convertido en un clásico de Sega que ha pasado ya por casi todas las consolas de la compañía. Ahora lo hace en Saturn dispuesto a seguir divirtiendo como hace años.

Listas de éxitos

Game Boy



King of Fighters 95. Parece increíble, pero la portátil sabe manejar muy bien a los salvajes luchadores de **King of Fighters 95,** aunque **DKL2** sigue siendo el rey.

1 (R) - Donkey Kong Land 2
2 (3) - King of Fighters 95
3 (2) - Tetris Attack
4 (R) - Toshinden
5 (R) - Prehistorik Man

Game Gear



Los Pitufos 2. Los simpáticos suspiritos azules tienen un plataformas con calidad suficiente para desbancar al gran **Virtua Fighter** y al mismísimo **Sonic Blast.**

1 (R) - Virtua Fighter Animation
2 (3) - Sonic Blast
3 (N) - Los Pitufos 2
4 (R) - Baku Baku
5 (2) - Tintín en el Tíbet

Super Nintendo



Dragon Ball Z Hyper Dimensions. Desde las últimas posiciones, Goku & Company quieren desbancar a **DKC3.**

1 (N) - Donkey Kong Country 3
2 (R) - Ultimate M.K. 3
3 (4) - Street Fighter Alpha 2
4 (3) - Secret of Evermore
5 (6) - Tintín en el Templo del Sol
6 (5) - Toy Story
7 (9) - FIFA 97
8 (N) - Donald in Maui Mallard
9 (N) - DBZ Hyper Dimensions
10 (7) - NBA Live 97

Mega Drive

1 (R) - Sonic 3D
2 (4) - FIFA 97
3 (2) - Tintín en el Tíbet
4 (N) - Micromachines Military
5 (6) - Virtua Fighter 2
6 (N) - Ultimate MK3
7 (3) - Toy Story
8 (5) - ISS Deluxe
9 (N) - Donald in Maui Mallard
10 (7) - NBA Live 97

Sega Saturn

1 (R) - Tomb Raider
2 (R) - World Wide Soccer
3 (4) - Virtua Cop 2
4 (6) - Fighting Vipers
5 (3) - NiGTHS
6 (N) - The Crow: City of Angels
7 (N) - NBA Jam Extreme
8 (5) Sega Rally
9 (11) - Virtua Fighter Kids
10 (N) - Command & Conquers
11 (N) - Virtual ON
12 (10) - Street Racer
13 (N) - Toshinden URA
14 (R) - Dragon Ball Z Legend
15 (R) -Mortal Kombat 3

PlayStation



Destruction Derby 2 llega fuerte a listas, pero **Tomb Raider** se le ha adelantado para desbancar al genial **Tekken 2.**

1 (3) - Tomb Raider
2 (1) - Tekken 2
3 (2) - F-1
4 (N) - Destruction Derby 2
5 (4) - Jungla de Cristal
6 (N) - The Crow City of Angels
7 (R) - FIFA 97
8 (N) - Twisted Metal 2
9 (R) - NBA Live 97
10 (8) - Street Fighter Alpha 2
11 (5) - Crash Bandicoot
12 (N) - NBA in The Zone 2
13 (11) - Broken Sword
14 (R) - Star Gladiators
15 (10) - Disruptor

8 bits | 16 bits | 32 bits

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

El tope de PlayStation y Saturn

Hola Yen, soy un fan vuestro desde el número 3 y con dudas de futuro:

1- ¿Crees que PSX y Saturn han demostrado su tope con «Tekken 2» y «NiGHTS»? ¿Será con la llegada de N64 cuando verdaderamente exploten estas consolas?

Ni mucho menos, estos son buenos juegos, pero más adelante los sacarán mucho mejores. No es cuestión de que llegue o no otra consola, sino de que con el tiempo los programadores aprenden a explotar mejor las máquinas. Fíjate por ejemplo en «Donkey Kong Country» de Super Nintendo, impensable hace tres años.

2- Cuando pongo un CD de PSX en mi equipo de música el primer corte suena espantoso, como un juego de Spectrum cargando. ¿Es el programa? ¿a base de ruido?

Sí, es el programa, pero no es que sea a base de ruido. Lo que ocurre es que ese es el sonido que se produce cuando se lee la información digital correspondiente al programa.

Por cierto, si quieres escuchar las canciones de un juego en tu equipo de música, sáltate estas pistas o por lo menos no pongas el volumen muy alto, ya que podrías destrozar tus altavoces.

Desconocido.

Memoria imprescindible

Hola Yen, me llamo David y tengo una Super Nintendo, aunque espero tener dentro de poco una PlayStation. Quiero que me contestes a estas dudas:

1- ¿Merece la pena el «Tomb Raider»? ¿Es bastante largo?

Es un juego genial y altamente recomendable. Sí, es largo y además difícil, pero la duración no te preocupes.

2- ¿Cuál me recomiendas «Destruction Derby 2» o «F-1»?

A mi parecer «F-1» es el mejor juego de coches de la historia, el más completo y de mejor factura técnica y por lo tanto es el que te recomendaría. Ahora, puede que a ti personalmente te guste más el estilo "destructivo" de «DD2» y si lo compraras puedes estar seguro de que tampoco te equivocarías.

3- ¿Es imprescindible la Memory Card?

Lo cierto es que podría decirte que sí, que la Memory Card resulta cada vez más imprescindible. Por supuesto no es necesaria para todos los juegos, pero cada día hay más títulos que la emplean de una u otra forma: para grabar partidas, records, personalización de luchadores...

4- Ordena estos juegos por orden de preferencia: «Disruptor», «Tekken 2», «Wipeout 2097», «Tomb Raider».

Los cuatro son geniales, pero ya que me preguntas mi opinión: «Tomb Raider», «Tekken 2», «Disruptor» y «Wipeout».

José David García (Cádiz).

EL CORCHO



16.000 Nintendo 64

Hola, soy un lector de esta fantástica revista y os digo de antemano que pienso comprarme la Nintendo 64.

1- ¿No habéis notado que, por ejemplo, en Mario, los objetos se notan muy poligonales?

Están hechos a base de polígonos y algunos muestran su origen, aunque no tanto como en otros formatos. No sé por que te preocupa esto tanto, cuando es una constante en los juegos de Nueva Generación.

2- Corren rumores de que van a llegar pocas unidades a España, ¿Me podrías decir cuántas van a llegar? ¿Se podrán reservar en Mail?

Al parecer, van a llegar 16.000 en Marzo y hasta 25.000 en los tres primeros meses. Nintendo piensa vender 120.000 N64 en un año y, en principio, parece que no se van a aceptar reservas.

3- He visto imágenes de un «Street Fighter II» poligonal, ¿Es verdad que es para Nintendo 64?

Por el momento es para recreativas, luego ya veremos para qué consolas se versiona.

4- Me gustaría que me dieses alguna noticia de Bandai sobre un posible «Dragon Ball» para Nintendo 64.

Lo siento, pero aún no hay nada al respecto.

Pascual Rubio (Valencia).

Juegos para PSX

Hola Yen, tengo una PlayStation y algunas preguntas que hacerte:

1- ¿Llegará en febrero «La Ciudad de los Niños Perdidos»?

Casi con toda seguridad, no.

2- ¿«Mundo Disco 2» tendrá las voces y los textos traducidos al castellano?

Los textos seguro que sí, aunque parece que las voces será más difícil.

3- Tengo el juegazo «Tekken 2» y he visto en un número anterior unas fotografías que no he visto nunca, ¿hay algún truco para que continúen los finales?

A veces los juegos en su versión europea sufren ligeras modificaciones con respecto al original. Los reportajes de «Tekken 2» los realizamos con el juego japonés y es posible que algunas cosillas hayan cambiado.

Javier Rubio (Guipuzcoa).

Nueve años y una SN

Hola Yen, tengo nueve años y una Super Nintendo y quiero que me resuelvas mis dudas:

1- ¿Cuándo saldrá «Dragon Ball Hyper Dimensions»?

Pues ya debería estar a la venta o a punto de estarlo.

2- ¿Qué juegos me recomiendas de estos: «Donkey Kong Country 3», «Toy Story» o «Super Mario World 2»?

Por este orden «DKC 3», «SMW2» y «Toy Story». De todos modos con los tres vas a divertirte.

3- ¿Cuál es mejor «Final Fight 2» o «Final Fight 3»?

Son parecidísimos los dos, aunque el tres tiene algunas novedades que pueden hacerle más entretenido.

4- ¿De lucha cual me recomiendas, «Street Fighter Alpha 2», «Ultimate Mortal Kombat 3» o «Power Rangers Fighting Edition»?

Los dos primeros son infinitamente mejores que «Power Rangers». Para ti yo elegiría «Street Fighter Alpha 2».

Fernando Morales (Cáceres)



Lucha en PlayStation

Hola Yen, me llamo Marcos. ¿Me puedes aclarar estas dudas?

1- ¿Cuál de estos juegos es el mejor de lucha para PlayStation: «Tekken 2», «Toshinden 2» o «Star Gladiators»? A mi me gusta «Star Gladiators», pero quiero un juego difícil, casi imposible, y en el Nº 63 decís que es muy fácil...

El más completo, largo bueno y difícil es «Tekken 2». Efectivamente «Star Gladiators», aunque es un gran juego, es un pelín fácil.

2- A parte de los juegos de lucha, crees que «Tomb Raider» me va a gustar sabiendo que me gusta la aventura, el misterio y la dificultad?

Acabas de nombrar los tres factores que definen a «Tomb Raider»: aventura, misterio y dificultad. Seguro que te va a encantar.

Marcos Mora (Valencia).

Problemas de calentón

Hola Yen, me llamo Vicente, tengo 23 años.

1- He vendido mi Mega Drive para pasarme a una plataforma de Nueva Generación, pero no sé si decidirme por Saturn o PlayStation, aunque esta última me tira más.

Técnicamente son máquinas parecidas y la calidad de sus buenos juegos está muy pareja. Deberías decantarte por esos juegos que son exclusivos para cada una.

2- Al ser estudiante no tengo ingresos fijos, ¿merece la pena comprar la consola de segunda mano? ¿las consolas se desgastan? ¿Puede tocarme una de las primeras PSX de esas que se calentaban en exceso?

Si te la venden en buen estado sería una buena compra. El desgaste que puede sufrir un aparato de este tipo no es importante. Es difícil que te tropieces con una consola demasiado cascada, pero en esto, como todo, nunca se puede estar seguro.

3- Me han dicho que la PlayStation tiene un defecto, que se recalienta mucho después de dos o tres horas de juego y que tiene fallos de lectura, ¿es eso cierto? ¿podría tocarme una de esas? ¿cómo lo detecto?

Algunas de las primerísimas PlayStation que se pusieron a la venta tenía un pequeño defecto. Fueron muy pocas y sólo al principio. Como se rompían muy pronto se cambiaban directamente, no se reparaban, por lo que las posibilidades de que tropieces con una de estas máquinas es casi inexistente. Por lo del calentón, no tienes que preocuparte.

4- Si llevo a Sony una consola de segunda mano estropeada me la cambiará por otra nueva?

Si la consola tiene garantía en vigor te la arreglará (no tiene por qué cambiarla), pero si la fecha de garantía ya ha vencido tendrás que pagar el arreglo sea nueva o de segunda mano.

5- ¿Cuál de las dos consolas es más fiable técnicamente?

Las dos son buenas consolas, aunque es verdad que en Saturn se habla menos de fallos técnicos.

Las dos son bastante fiables.

Vicente (Valencia)

Juegos de película

Hola Yen, antes de nada quiero felicitaros por vuestra gran revista.

1- Soy un forofo de los juegos basados en películas. Tengo una Mega Drive con Mega CD y una reciente PSX. ¿Saldrá el juego de

EL CORCHO



la película "Independence Day" en PlayStation? ¿Cuándo? ¿Qué tipo de juego será?

Sí, saldrá en marzo, será de Fox y lo distribuirá EA. Es un matamarcianos con tinte de simulador de vuelo.

2- ¿ «Alien Trilogy» o «Jungla de Cristal. La trilogía»?

Me pones en un auténtico "membrete", que decía una amiga mía. No sé... los dos son grandes juegos... ¡cómprate los dos!

3- ¿Qué tal resulta el juego de la película «Casper»? ¿Un poco infantil».

Sí, tiene un tonillo ligeramente infantil, pero... no, no mucho, y de hecho no es un juego fácil. No puede compararse a aventuras más sofisticadas como «Resident Evil» o «Broken Sword», pero tampoco está mal. Si como dices, eres un forofo de los juegos de películas, te gustará.

Sebastián Alvarez (Sevilla)

Juegos de importación

Hola Yen, me llamo Sonia y tengo 19 años y unas cuantas preguntas que espero que me puedas resolver.

1- Me he fijado que en las últimas páginas se anuncian tiendas de importación que te proporcionan juegos que aquí no puedes encontrar en muchos meses, ¿valen la pena?, ¿Salen mucho más caros?

Si los juegos son japoneses o americanos tendrás dos problemas, uno la compatibilidad de los sistemas de TV: NTSC y PAL, y dos que las instrucciones estarán en japonés o inglés.

Personalmente creo que no merece la pena comprar juegos de importación, pues es buscarte complicaciones a lo tonto. Lo mejor que puedes hacer es comprar los juegos cuando salgan en su versión europea.

2- ¿Crees que la segunda parte de «Residente Evil» mantendrá por lo menos el mismo nivel que la primera?

Eso seguro, la atmósfera y ambientación serán las mismas.

3- ¿Habrá una segunda parte de «Rayman» en PlayStation?

Sí, y supongo que no puede tardar mucho en salir, posiblemente para primavera.

Sonia González (Tarragona)

32 bits frente a 64 bits

¿Qué tal Yen? Soy el poseedor de una Super Nintendo, pero viendo que mi consola está en el lecho de muerte, me decido a comprarme una consola de "nueva generación" y espero que me resuelvas estas preguntas que me están volviendo loco.

1- ¿Por qué PlayStation no hace juegos en 3D como Nintendo 64? ¿Es que no tiene capacidad para este tipo de juegos?

Claro que hace juegos en 3D, como por ejemplo «Tomb Raider», «Twisted Metal 2», «Jet Rider» o «Toshinden 2», aunque salvando las diferencias.

2- ¿Crees que las actuales 32 bits se quedarán atrás ante los 64 bits de Nintendo 64?

Por lo que he visto en algunos juegos para N64... puede que sí. Eso dependerá de la habilidad de los programadores.

3- ¿Es cierto que para hacer «Mario 64» sólo se ha usado el 60% de la capacidad de la máquina?

Eso se dice y es bastante posible. Sólo con el tiempo y la práctica los programadores logran sacar el máximo partido a las consolas...

Mauricio Domínguez (Badajoz)



Dudas para Saturn

Hola Yen, soy poseedor de una Saturn y también de unas cuantas dudas que quiero que me contestes:

1- ¿Saldrán «Destruction Derby 2» y «Formula 1» para Saturn?

Pudiera ser que quizás tal vez a lo mejor... pero parece bastante difícil. Psygnosis no ha descartado la posibilidad de seguir trabajando con Saturn, pero esas conversiones parecen bastante lejanas.

2- ¿Sabes si van a sacar «Toshinden 2» y «Street Fighter Alpha 2» para Saturn? ¿Y «Soul Blade»?

«Toshinden 2» se llamará en Saturn «Toshinden URA» y está casi en la calle. «Street Fighter Alpha 2» está ya en la calle. De «Soul Blade» puedes irte olvidando, al menos por mucho tiempo, pues Namco ha dicho que sólo programará para PlayStation.

3- ¿Sacarán para Saturn un juego de las mismas condiciones y gráficos que «Super Mario 64»?

Ahora mismo hay un juego parecido en su planteamiento; «Tomb Raider». Con él podemos movernos libremente por mundos tridimensionales igual que con Mario, aunque varían totalmente su estilo gráfico y su filosofía de juego.

Es difícil que encuentres algo "de las mismas condiciones y gráficos".

4- En las últimas páginas donde vienen anunciadas tiendas, vi juegos como «Dragon Ball Z2», «ManxTT», «Virtua Fighter 3», ¿Para cuándo en versión pal?

«Dragon Ball Z2» es «Dragon Ball Legend» y «Manx TT» y «Virtua Fighter 3» todavía no han salido para Saturn ni en Japón. En este número os hemos ofrecido las primeras imágenes que se han "soltado" de «Manx TT».

Jorge (Madrid).

Un multi consolero

Hola Yen, me llamo Txavi y tengo una Super Nintendo, una Nintendo, una Game Gear y acabo de comprar una Game Boy Pocket. Tengo 18 años y mi máxima aspiración en la vida es adquirir una Nintendo 64.

1- Me gustan mucho los shoot'em up y los simuladores de vuelo, ¿cuáles me recomiendas para Game Boy?

Tienes clásicos mata-mata como «Galaga & Galaxian» y «Gradius», o el divertido «Pop and Twin Bee». En cuanto a simuladores de vuelo no hay gran variedad y menos aún calidad.

2- Sirven los accesorios existente para Game Boy en la nueva Game Boy Pocket?

La mayoría de ellos no, sobre todo por el tamaño.

3- ¿Por qué los juegos de Super Nintendo son más caros que los de Mega Drive?

Porque Nintendo exige unos royalties más altos que Sega a las diferentes compañías. Si te fijas, los juegos de la propia Nintendo son más baratos.

4- La versión Game Gear de «Virtua Fighter», ¿utiliza polígonos o sprites en los personajes?

Si las 16 bits necesitaban un chip especial para manejar polígonos, ¿qué esperas de Game Gear? Son sprites, hombre.

5- Me gusta programar juegos en mi PC y no sé que hardware y software necesito para programar para Game Boy o SNES?

Necesitas un kit de desarrollo específico. Deberías preguntárselo a la propia Nintendo, pero si vas por ese camino... ármate de paciencia.

El Poeta de los Real Bits (Málaga).

EL CORCHO



Adiós a Game Gear

Hola Yen, me llamo Ismael y quisiera que me respondieras a unas dudillas que me rondan por la cabeza y no me dejan dormir.

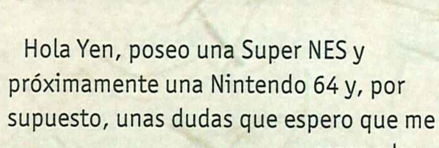
1- Tengo una Game Gear y como últimamente veo pocos juegos para ella y no la veo anunciada en ningún sitio me pregunto ¿va a desaparecer igual que la Master System?

No va a desaparecer... ha desaparecido ya. Hace bastante tiempo que Sega no la vende y algo menos que no saca juegos para ella.

2- ¿Me podrías recomendar unos cuántos buenos juegos para mi consola?

Afortunadamente, dispones de un catálogo respetable con buenos juegos: «EarthWorm Jim», «Virtua Fighter», «Sonic Blast», «Power Rangers», «Sonic Spinball», «Fatal Fury»...

Desconocido



Rol castellanizado

Hola Yen, poseo una Super NES y próximamente una Nintendo 64 y, por supuesto, unas dudas que espero que me respondas.

1- Está pensando Nintendo España en algún proyecto más de rol para castellanizarlo?

Sí, en abril aparecerá «Terranigma», que es la segunda parte de «Illusion of Time».

2- He visto y oído sobre el 64DD y está bien, pero ¿pasará como con el CD ROM de Super Nintendo o es ya un proyecto sólido y adelantado? ¿Qué games están en preparación para el 64DD y cuándo se pondrá a la venta en Japón y en España?

Se espera que esté listo para venderse en Japón durante el primer tercio del 97 lo que ya te garantiza que es un proyecto firme. Por otra parte, su utilidad no parece ser la de un soporte para juegos, sino un sistema que permita ampliar los cartuchos que ya tengamos. Se rumorea algo sobre nuevos mundos para «Mario 64». El único juego que por ahora saldrá en cartucho y disco simultáneamente será el «Zelda 64».

Oscar DP (Lugo)

La larga espera

Hola Yen, estoy ahorrando para comprarme una Nintendo 64 y tengo algunas dudas:

1- Cansado de esperar y viendo que están sacando juegazos en PlayStation no sé qué hacer, ¿espero a N64 o me compro la PSX?

Con los ahorros de uno no se juega, y yo no puedo decirte lo que tienes que hacer. De todas formas si has esperado hasta aquí, por un poco más...

2- ¿Sacarán «Destruction Derby 2» para N64?

No es probable. Psygnosis ha comentado que por el momento no tienen intención de programar para N64.

3- ¿Qué juegos de fútbol sacarán para N64 en el 97?

«Perfect Striker», que es la versión 64 bits del exitoso «International Superstar Soccer» y el «FIFA 64» que es el «FIFA 97» más o menos.

4 - ¿Sacarán para N64 algún pad con forma de volante?

Por el momento no, pero aún es pronto. Tranquilo.

Diego (Madrid)



DRAGON BALL

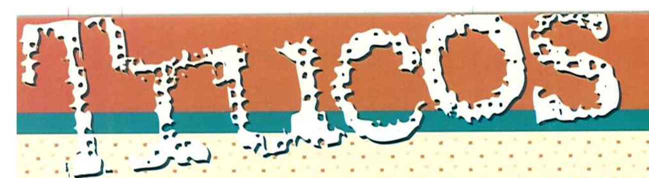
Enrique Romero Ramírez
Móstoles
Madrid

DEDICADO A MI FAMILIA



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora

Nintendo CALCULATOR BOY GAME BOY CALCULATRICE DE POCHE



Trucos

Bass Master Classic: Pro Edition

SUPER NINTENDO

-Un password especial:
Con este password podrás recorrer un gran circuito del final. No lo desperdicies.
1MOCVBLBB
BNLHSB043
LVSQBCOBH

Tobal Nº1

PLAYSTATION

-Hom fuera de combate:
Para hacer que Hom, el robot luchador, se "suicide" (desconectándose, lógicamente) pulsa durante el combate: ABAJO+R1+L1. Quedará K.O. en un instante.



Final Doom

PLAYSTATION

Todos estos trucos se introducen con el juego pausado. Si funcionan un mensaje aparecerá en la pantalla y verás sus resultados inmediatamente.

- Mapa completo del nivel:
Sólo tienes que pulsar TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2, R2, R1, CUADRADO.
Siempre es mejor saber dónde estamos y hacia dónde vamos.



-Visualizar todos los enemigos en el mapa:
TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2, R2, R1. ... y a quién nos vamos a encontrar por el camino.

-Ser invencible:
ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1, IZQUIERDA, CIRCULO. Mejor que Super Man.

-Para tener todas las llaves y las armas:
X, TRIANGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA.

-Para tener Rayos-X:
Pulsa L1, R2, L2, R1, DERECHA, TRIANGULO, X, DERECHA. Ten cuidado no te vayas a tropezar con las paredes sin darte cuenta.

Mortal Kombat Trilogy

PLAYSTATION

-Jugar con Chameleon:
Ilumina a Scorpion en la pantalla de selección de personajes y pulsa B+HK+HP+BK+R antes de que empiece el combate. Si lo has hecho correctamente podrás jugar con Chameleon y sacar el máximo partido a sus movimientos y habilidades.





- Menú de configuración secreto:



Ve a la pantalla de opciones e ilumina cualquiera de ellas. Pulsa L1+L2+R1+R2+ARRIBA. Accederás a una nueva pantalla con cinco opciones increíbles. Si activas la opción "1 Button Fatalities" comienza a jugar normalmente y cuando leas el mensaje "Finish Him/Her!" pulsa uno de estos botones y espera:
HP Brutality
HK Fatality 1
LK Fatality 2
R2 Animality
R1 Friendship
LP Pit Fatality
L2 Babality

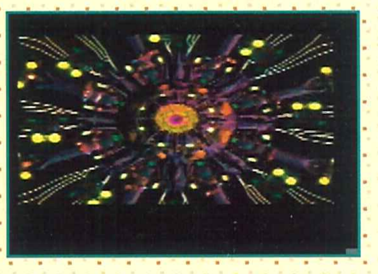
- Zona de combate:
Para poder seleccionar la zona de combate pulsa ARRIBA+START en la pantalla de selección de personaje iluminando a Sonya. Podrás elegir dónde quieres luchar.

Athlete Kings

SEGA SATURN

-Sin 100 metros:
En esta prueba, mientras el comentarista la anuncia ("Course 3..."), pulsa ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA, X. Si lo has hecho correctamente observarás un "pequeño" cambio.

Galaxian 3



PLAYSTATION

- ¡Cine gratis!:
Presiona L1, R2, R1, L2, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO cuando el logo Namco flote al comienzo del juego. Se oirá una explosión y comenzará un curioso test de gráficos. Además, al finalizar, podrás acceder a todas las películas del juego, incluyendo las secuencias finales.

- ¡Fantasmas!:
Dirígete a la pantalla de Opciones, selecciona la característica de 'Play Record'. Juega de forma normal y, cuando te maten, el programa te pedirá un nombre. Lo que debes hace ahora es ir a la opción 'Gunner Battle' y pulsar 2 veces la derecha para revelar la figura que representa a tu acción grabada. Cuando comiences un juego conecta tu pad en el puerto 2. Tu fantasma jugará como personaje 1.



Demanon's Crest





SUPER NINTENDO

- Un "señor password":

Parece mentira cómo un simple password puede darte todo lo que andabas buscando al mismo tiempo. Si introduces como código este que te ofrecemos jugarás en la última gárgola con todos los items a tu disposición.

Q F F F
K N R R
D D L R
X G T Q

Fighting Vipers



SEGA SATURN

- Super ataque:

Al comenzar una nueva partida pulsa Diagonal ABAJO-IZQUIERDA, B, C y Z. Al hacer esto desactivarás tus defensas y te harás más vulnerable pero, eso sí, tu ataque se convertirá casi en invencible.

Criticom

PLAYSTATION

Passwords especiales:

Dayton:	sier	eter
Delara:	phan	king
Demoniac:	gone	worl
Exene:	sphe	wing
Gorm:	cham	marv
S.i.d.:	odth	batm
Sonork:	play	chro
Yenji:	spid	star



Spirou

SUPER NINTENDO

- Donde quieras en un instante:

No es que este juego te deje navegar por sus fases a tu gusto, pero pulsando los botones adecuados en el momento justo podrás deslizarte con un pequeña trampa. Cuando aparezca el logo de Infogrames pulsa al mismo tiempo ABAJO + L. Sin soltarlos presiona IZQUIERDA (de tal manera que estés pulsando diagonal izquierda/abajo) X y A también a la vez. Escucharás un grito de confirmación. Comienza a jugar normalmente y pulsa SELECT. La reacción no se hará esperar.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

¿Qué tal?, me llamo Miguel y quisiera saber si hay algún truco para **Turtles III** de Game Boy. Gracias por todo.

Miguel Angel Manchado (ALICANTE)

Te ofrezco los mejores passwords que puedes encontrar para este juego
2H777?
3H77H?
4HH7H?
5HHHH?
1HHHH?

¡Hola! Me llamo Rubén y quisiera saber si hay algún truco para el **Mortal Kombat** de Mega Drive, muchas gracias por todo.

Rubén Fraile (Madrid)

Bueno Rubén, cuando estés en la pantalla en la que van apareciendo los personajes sobre un scroll vertical pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, A, Derecha y Abajo. Aparecerá ante tus ojos una pantalla de opciones secreta con nuevas sugerencias.

Hola, me llamo Miguel Angel y soy un apasionado de las consolas, y como tengo algunos problemitas con el **Theme Park** (Mega Drive) quisiera que me dijerais algún truco . Muchas gracias.

Miguel Angel Gonzalez Mateos (Madrid)

Pues si quieres suprimir esos problemas lo mejor que puedes hacer es introducir en tu consola como nombre ZARKON y disfrutar muchísimo gastando una verdadera fortuna.

Hola, me llamo Antonio y tengo el **Shining Force II** de la Mega Drive. Me gustaría que me dijeseis algún truco de este alucinante juego. Gracias anticipadas.

Antonio Rusta Secada (Valladolid)

Tan pronto como aparezca el logo de Sega pulsa lo más rápido que puedas Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, B. Si lo has hecho bien (y no es fácil) escucharás un sonido. Presiona Start, pasa por alto los distintos menús y sin soltar Start elige comenzar o continuar el juego. La bruja te permitirá acceder a la pantalla de configuración especial.



Ridge Racer Revolution



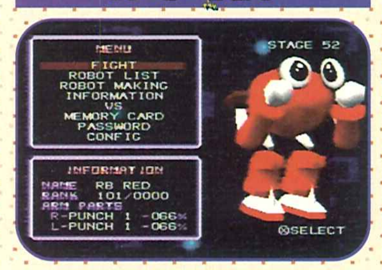


PLAYSTATION

-Nueva vista:

Si quieres jugar de una manera peligrosa (sin retrovisor) lo que tienes que hacer es pausar el juego, pulsar y mantener TRIANGULO en la vista interior. Con el L activas el retrovisor y con el R lo desactivas. Parece una tontería pero prueba su resultado.

Robopit



PLAYSTATION

-Selección de nivel:

Para tener acceso a todos los niveles de este divertido juego debes presionar L1+L2+R1+R2 y luego SELECT en la pantalla del menú principal. En la esquina superior derecha aparecerás las palabras " "Stage 00". Mueve luego el mando direccional a izquierda o derecha para seleccionar el que prefieras.



Slam'n'Jam 96

SEGA SATURN

Para utilizar cualquiera de los códigos que vienen a continuación, comienza un juego y después de la pantalla 'Scouting Report' haz lo siguiente :

- Modo 'Cabezones' : Golpea la X rapidamente hasta que oigas el aviso. Pausa el juego y quita la pausa..

- Modo 'Mini' cuerpo : Presiona la Z rapidamente hasta el pitido. Pusa y despausa el juego.

- Porcentaje de tiro : Mantén pulsada L hasta el aviso. Pausa y despausa el juego. Ahora, cada vez que hagas un tiro, verás el porcentaje que indica la probabilidad del tiro efectuado.

NFL Quarterback Club'97

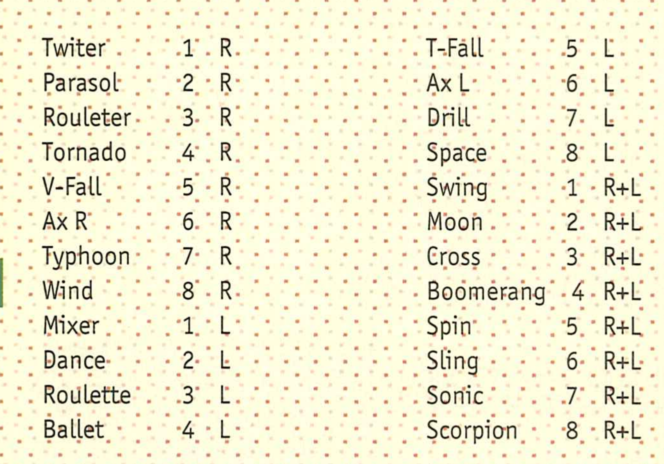
SEGA SATURN

Entra en la opción "Preseason Mode" y cuando estés en la pantalla de selección de equipo pulsa

- Equipos Pro Bowl: X, X, X, Y, X, X.
- Turbo: X, X, Y, Y, X, Y.
- High School: X, X, Y, R, X, Y.
- Jugadores Mongo: X, X, Z, Y, X, Z.
- Flumbles : X, X, X, L, X, X.
- Campo de minas: X, X, X, Z, X, X.
- Equipo oculto:X, Y, L, L, X, L, A.

Una información así no se tiene todos los días, esperamos que te sirva de gran ayuda.

Nights



SEGA SATURN

-Miles de movimientos acrobáticos:

Con este curioso personaje puedes hacer miles de combinaciones distintas de tus movimientos.

Twiter	1	R	T-Fall	5	L
Parasol	2	R	Ax L	6	L
Rouleter	3	R	Drill	7	L
Tornado	4	R	Space	8	L
V-Fall	5	R	Swing	1	R+L
Ax R	6	R	Moon	2	R+L
Typhoon	7	R	Cross	3	R+L
Wind	8	R	Boomerang	4	R+L
Mixer	1	L	Spin	5	R+L
Dance	2	L	Sling	6	R+L
Roulette	3	L	Sonic	7	R+L
Ballet	4	L	Scorpion	8	R+L

Cada número se refiere a una posición del mando direccional:

1: Derecha
2: Diagonal arriba/derecha
3: Diagonal abajo/derecha
4: Arriba
5: Abajo
6: Diagonal arriba/izquierda
7: Diagonal abajo/izquierda
8: Izquierda.



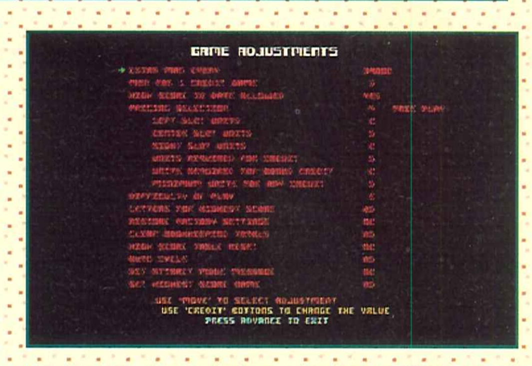
Las letras representan los botones que debes presionar.

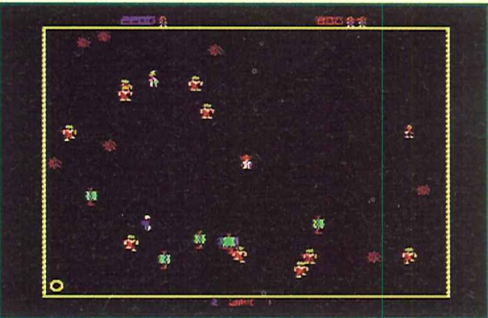
Williams Arcade Greatest Hits

PLAYSTATION

- Menú de trucos:

Comienza cualquiera de los juegos y pausalo. Mientras mantienes pulsadas L2 y R2, presiona SELECT y START. En la pantalla que va a salir usas START y SELECT mientras tienes pulsadas L2 y R2 simultáneamente. En la siguiente pantalla, podrás elegir la dificultad, número de vidas ...





Trucos a la carta

Hola, soy Carlos y quisiera saber si podrías ayudarme con algún truco de para el juego **Adventure Island** de la N.E.S. porque no consigo acabármelo. Gracias.

Carlos Gomez Soto (Madrid)

Para poder continuar en el mismo sitio en el que nos han matado debemos llegar primero al área 1-4 y recoger la abeja que está escondida dentro de un huevo cerca de la G. Para continuar indefinidamente pulsa Derecha y Start cuando la partida esté acabada.

Hola, me llamo Juan Garrido y quisiera por favor algún truco para **Primal Rage** de Mega Drive. Decídmelo por favor.

Juan Garrido (Valencia)

Para acceder a una nueva pantalla de opciones extra pulsa Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda y Arriba en la pantalla Start/Options. Entrarás en una nueva pantalla repleta de interesantes propuestas.

¡Hola expertos de trucos a la carta!: ¿me podéis decir algún truco que tengáis a vuestra disposición del **Rayman** para Saturn? Por favor, que me resulta muy difícil continuar.

Rubén Fabregat Hernando (Barcelona)

Lo mejor para avanzar sin problemas es aumentar tu número de vidas y para conseguir esto prueba a pulsar con el juego pausado Derecha+B y sin soltarlos presionar Izquierda Abajo, R, Y, C, Z.

Hola, me llamo Jesús y me gustaría saber trucos del juego **Gods** de Mega Drive. Gracias

Jesús Pousibet Quesada (Madrid)

Estos passwords pueden sacarte de algún atolladero.
Nivel 1: NASHWAN
Nivel 2: COYOTE
Nivel 3: FOXX

Hola, me llamo Bruno y me gustaría que dierais un truco para el **Sim City** de Super Nintendo, si es para tener mucho dinero mejor. Gracias por todo.

Bruno (Pamplona)

Deja a 0% todas las opciones y gasta completamente todo tu dinero antes de que pase un año. Cuando aparezca la pantalla de tasas presiona L y sin soltarlo sal de esa pantalla y vuelve a entrar para poner todo otra vez al 100%. Ahora suelta L y disfruta de tu riqueza.

Hola, me llamo Joaquín Barreiro y me gustaría saber algún truco del **Bubsy II** de Mega Drive para ser invencible. Felicidades por vuestra revista. Gracias.

Joaquín Barreiro (Pontevedra)

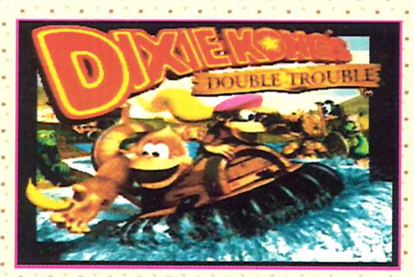
Pides poco, pulsa en la pantalla del título C, A, B, C, Arriba, Abajo. Si quieres tener 99 bombas pulsa en la misma pantalla C, C, C, Arriba, Abajo.

Donkey Kong Country 3

SUPER NINTENDO

-Una curiosidad:

Si, a pesar de luchar con todas tus fuerzas contra ello, no has podido escapar de la pantalla de "Game Over" prueba a pulsar los botones L, R, A, B, X, Y cuando los sonidos cesen. Pulsando estos botones ahora podrás crear tus propias músicas. No es que esto te suponga una ayuda en tu tarea, pero puede librarte del nerviosismo creado durante la partida.





Formula 1

PLAYSTATION

Para activar los modos siguientes, dirígete a la pantalla final antes de una carrera, la pantalla 'Race Qualify'. Mientras tienes pulsada SELECT, presiona las siguientes teclas tan rápido como puedas.

- **Modo BUGGY:** DERECHA, ARRIBA, TRIANGULO, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO.
- **Modo 'BICI':** ABAJO, ARRIBA, CIRCULO, TRIANGULO, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO.
- **Modo 'INCOHERENTE':** IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO.
- **Modo 'LAVA':** CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, CIRCULO, CRUZ.
- **Circuito extra:** IZQUIERDA, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, ARRIBA, DERECHA.



Madden'97

SEGA SATURN

-Ronda de selección:

Seguro que, de vez en cuando, has dudado sobre que equipo escoger. No es extraño, hay tantos para elegir... Pero este problema déjaselo a la suerte. Pulsando Z y X en la pantalla de selección de equipo el azar se encargará de seleccionar por ti.



Need for Speed

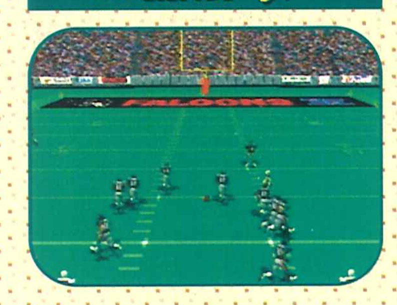
PLAYSTATION

- Código del arma:

Comienza un juego en el modo Head to Head. Elige un coche y el de tu oponente. Manten presionadas ARRIBA-IZQUIERDA en el pada de dirección, L1 CIRCULO y CUADRADO. Continua con todos los botones pulsados hasta que llegues a la pantalla que pone 'Loading'. Cuando la carrera comience tendrás una pistola con la que te podrás cargar unos cuantos coches más.



Madden'97



PLAYSTATION

- Equipos especiales:
Ve a la pantalla de opciones e introduce este código TIBURON
Luego ve a la pantalla de selección de personaje y verás los equipos de los 50, 60, 70, 80, el EA SPORTS y algunos otros.

Wild Guns



SUPER NINTENDO

- Selección de nivel:
Si mantienes pulsado SELECT en la pantalla de selección de personaje y presionas A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B podrás seleccionar el nivel en el que quieres comenzar. Sencillo y efectivo al 100%.



Tintin en el Tibet

GAME BOY

- Programadores:
Para poder ver las caras de los que han realizado este juego debes pulsar IZQ., IZQ., IZQ., DCHA., IZQ. mientras estés en la pantalla del logo de Infogrames. Verás el rostro de los causantes de tu vicio.

Wipeout 2097

PLAYSTATION

- Nuevo vehículo: PIRAÑA
En la pantalla del menú principal y con los botones L1. R1, y SELECT pulsados presiona X, X, X, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO. Este modelo te dará grandes ventajas.

- Circuitos Phantom:
En la misma pantalla que antes, y con los mismos botones pulsados, presiona TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO. Verás que velocidad.

-Mini-arma:
Para añadir a tu catálogo este arma debes pulsar CUADRADO, CIRCULO, X, CUADRADO, CIRCULO,X, TRIANGULO con el juego pausado y los botones L1, R1 y SELECT pulsados.





- Energía infinita:
Presiona, con el juego pausado y con los mismos botones que antes pulsados, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO.



- Armas infinitas:
Esta vez pulsa X, X, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO.

- Tiempo infinito:
Para obtener esta ventaja la combinación es TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X. Sabrás que todos estos trucos han funcionado cuando al despausar veas aparecer un destello de color.

Sega Ages: Outrun

SEGA SATURN

- Más agarre:
Para acceder a una opción extra que te permitirá mayor 'agarre' manten pulsadas A+C y dirígete al menú de opciones.



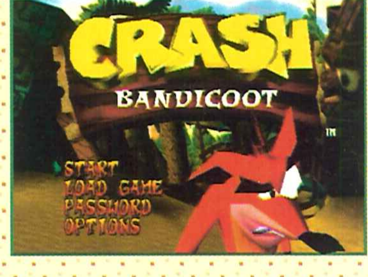
- Modo arcade arcade:
Mantén presionadas A+C+START en el pad 2 cuando aparezca el logo de Sega al comienzo Ahora simplemente juega.



Crash Bandicoot

PLAYSTATION

- Un password muy especial:
Ve a la pantalla de password e introduce el que ves aquí al lado. No es uno más, este sencillo código te abrirá todos los caminos y te dará todas las gemas.
4XTRIANGULO, X, CUADRADO, 4XTRIANGULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, CIRCULO, 3XTRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X, X, X, X.



-Otros passwords:
6% completo: CIRCULO-X-CUADRADO-TRIANGULO-CIRCULO-CUADRADO-CUADRADO-TRIANGULO
11% completo: CUADRADO-CUADRADO-X-CUADRADO-CUADRADO-TRIANGULO-X-TRIANGULO
13% completo: X-CUADRADO-X-CIRCULO-X-CUADRADO-TRIANGULO-X
18% completo: CUADRADO-CUADRADO-TRIANGULO-X-CIRCULO-CIRCULO-X-TRIANGULO
22% completo: CIRCULO-CUADRADO-CUADRADO-CIRCULO-CIRCULO-X-X-X





CONCURSO

DRAGON BALL Z

Super Nintendo

Regalamos 25 juegos

PlayStation

¡¡HOLA, GOKUMANÍACO!! SI QUIERES CONSEGUIR UNO DE LOS 25 JUEGOS DE DRAGON BALL QUE SORTEAMOS ENTRA EN COMBATE Y PARTICIPA.

BASES CONCURSO Dragon Ball Z

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre:
"CONCURSO DRAGON BALL Z".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTICINCO, que serán ganadoras de un juego de Dragon Ball Z cada uno, pudiendo elegir entre los sistemas Super Nintendo o PlayStation. El premio no será canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 28 de enero de 1997 al 3 de marzo de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de marzo de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de abril de Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: KONAMI y HOBBY PRESS.





ELIGE LA RESPUESTA CORRECTA

1- ¿Con qué título salió a la venta en único «Dragon Ball» pal de PlayStation?
A) Dragon Ball Z Legend.
B) Dragon Ball Z Battle 22.
C) Dragon Ball GT.

2- ¿Qué novedad incluyen los últimos «Dragon Ball» de PSX y Super Nintendo con respecto a anteriores entregas?
A) No sale Goku
B) Tienen modo torneo.
C) No hay pantalla partida.

3- ¿Qué nuevo movimiento especial podemos disfrutar en «Dragon Ball Hyper Dimension»?
A) Lanzar a los rivales hacia otros escenarios.
B) Los Fatalities.
C) Tirar de los pelos.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN DRAGON BALL Z

Nombre y Apellidos:

Dirección:

Localidad — Código Postal:

Provincia — Teléfono

Las Respuestas correctas son: 1☐ 2☐ 3☐



En caso de resultar ganador, el formato que elijo es: ☐PlayStation ☐Super Nintendo

Si deseas recibir información de los próximos lanzamientos de Konami, marca con una X la siguiente casilla: ☐

TOMB RAIDER

Lara nos cuenta cómo resolvió su aventura (2)



¿Qué tal os va, compañeros de fatigas? ¿Habéis conseguido seguirme?

Bueno, pues por si habéis tenido algún problema, aquí estoy nuevamente dispuesta a daros más pistas que os permitan continuar con nuestra aventura.

Como veréis no os estoy contando lo que tenéis que hacer paso a paso -le quitaría toda la gracia- pero espero que mis consejos os estén sirviendo de gran ayuda.

Si, a pesar de las pistas que te estoy dando, tienes algún problema en concreto en el juego y no sabes cómo resolverlo, envíame una carta a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre "S.O.S. Tomb Raider". Te responderé personalmente.

FRANCI'S FOLLY

Después de mi charla con Larson realicé unas investigaciones en la ciudad para averiguar cómo llegar hasta el segundo Scion. No fue difícil encontrar el camino que debía tomar: directo hacia un antiguo monasterio situado en lo alto de una gran montaña.

Nada más entrar en el monasterio me aguardaban un par de leonas, pero conseguí abatirlas fácilmente. Haciendo uso de la picardía que me caracteriza, moví los primeros bloques que me abrieron las primeras puertas y, tras eliminar a unos gorilas y saltando sobre unas altas columnas, no me fue difícil llegar hasta una sala que abría bajo mis pies un fascinante abismo de plataformas. Bajé hasta el fondo -no sin dificultad- y encontré un portón perfectamente sellado con cuatro cerraduras: debía encontrar las llaves que abrieran dicha puerta.

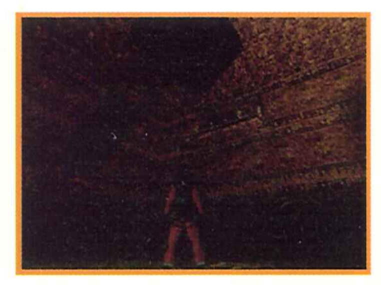
Las cuatro llaves estaban guardadas tras otras tantas puertas marcadas con el nombre de célebres personajes mitológicos: Atlas, Damocles, Neptuno y Thor. Los interruptores para abrir estas puertas los encontré situados en distintas plataformas de la sala. Dentro de cada una de ellas me esperaban los peligros más insospechados.

En la habitación de Atlas tuve que sortear una gran roca y colarme por un hueco que se abría en lo alto de la pared izquierda. En la de Damocles decenas de grandes espadas colgadas del techo, esperaban pacientemente mi paso. En la sala de Neptuno mi principal problema fue no ahogarme al ir a activar el mecanismo que me abrió el camino hasta la llave. Pero sin lugar a dudas la trampa más peligrosa fue la diseñada para impedirme el paso a la llave de Thor, donde tuve que ponerme durante unos instantes bajo un gigantesco martillo que casi me aplasta.

Cuando conseguí las cuatro llaves tuve que descender con mucho cuidado, ya que abajo me aguardaba un personaje que me disparaba sin cesar. Ocultándome tras algunas columnas, le disparé desde arriba cuantas veces pude hasta que al final huyó y, tras eliminar a un par de lobos con el mismo sistema, pude bajar a abrir la puerta y salí de allí.

¡Por cierto! Casi se me olvida contaros dónde encontré ayuda extra en este escenario. La primera sala secreta se encontraba en la entrada del monasterio en la pared derecha. La segunda estaba situada en la pared de enfrente de la rampa que llevaba hasta el agua. La tercera sala esperaba justo sobre el nivel del agua. La última se escondía en una de las paredes de la parte inferior de la sala de las llaves. Ninguna de las cuatro tenía un fácil acceso pero escondían importantes recompensas: cargadores para la escopeta (imprescindibles en estos momentos) y botiquines.

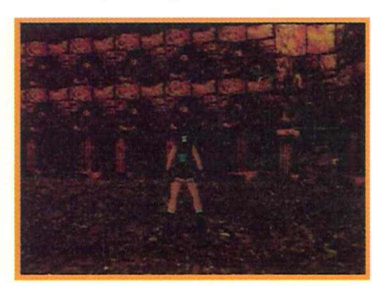
La primera habitación secreta se encontraba tras una puerta en la sala de entrada al monasterio. Tuve que saltar sobre un bloque inclinado para poder agarrarme arriba al rebotar. Después hice lo mismo en la siguiente plataforma y de esta manera obtuve munición y un botiquín.



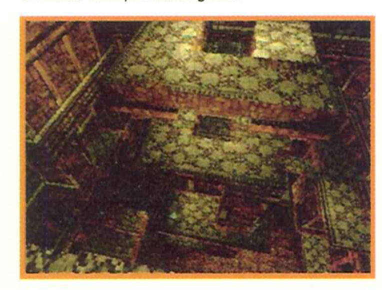
En la sala de Thor encontré un enorme martillo: situándome un instante bajo él y dando un paso rápidamente hacia atrás, conseguí esquiva su caída, al tiempo que aparecieron dos bloques que me permitieron llegar hasta un alto balcón que había en la pared del fondo.

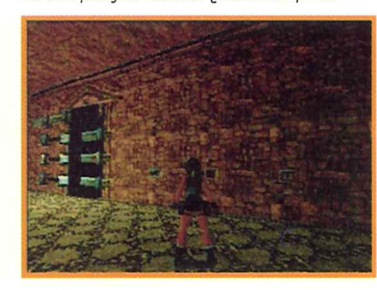


Para acceder a esta habitación secreta tuve que saltar mientras caía por la pendiente justo antes de llegar al final y agarrarme a la entrada de la sala antes de caer al agua. No me resultó nada sencillo, os lo puedo asegurar.



Otra sala secreta se encontraba en la parte inferior de la sala de las plataformas, pero la baldosa que la abría estaba situada arriba del todo. Puse mi vida en grave riesgo tan sólo para conseguir un botiquín y unas balas. ¿Mereció la pena?





EL COLISEUM

Tras los primeros pasos comprobé que me encontraba en un extraño lugar que debía haber sido en sus tiempos un gran circo romano. La cantidad de fieras que encontré en él, me lo confirmó.

Para llegar hasta el Coliseum tuve que escalar la fachada y entrar por una pequeña brecha de la pared, pues las puertas principales estaban bloqueadas. Después de acabar con los dos cocodrilos que había en la fosa me agarré a las rocas de la pared izquierda y pasé hasta el otro lado. Ya había dejado atrás las dos primeras salas secretas: una situada en las rocas de la parte superior del lago (por cierto de muy difícil acceso) y otra en la parte ancha de la hendidura de la pared encima de la fosa de los cocodrilos.

Nada más caer a la arena del circo fui atacada por varios animales. A pesar de que tuve que estar muy atenta, no me inquieté demasiado, pues, aunque tuve que controlarme y usar la escopeta sólo en los momentos realmente complicados para no agotar la munición, notaba cómo mi habilidad con las pistolas crecía por momentos.

En este desolado escenario encontré fácilmente las primeras palancas que abrían las puertas que iban despejándome el camino.

Mi primer problema grave lo encontré a la hora de abrir una puerta cuyo mecanismo estaba encerrado detrás de otras dos que se abrían y cerraban rapidísimamente. Después de muchos intentos logré ser lo suficientemente rápida como para pasar antes de que se cerraran las puertas. De esta forma encontré el mecanismo que me abrió la primera de las tres puertas situadas en las esquinas de las gradas del Coliseum y fui hacia ella. Después de esquivar una roca accioné otro mecanismo que abrió la segunda puerta. Al entrar, encontré una sala en la que había unos pilares por los que debía ir subiendo hasta el interruptor de la tercera puerta, pero encontré además una sorpresa: situándome en la parte derecha del pilar de la izquierda se abrió una puerta secreta en lo alto de la habitación que escondía una magnum.

Después de ser atacada por el loco de Larson entré por la tercera puerta que acababa de abrir. Encontré una palanca que activó el mecanismo de un portón que había en el "palco" del circo, al cual accedí subiendo por un pasadizo y saltando sobre varias piedras. Supuse que dentro se escondería la llave que me abriría la reja de la sala anterior, pero comprobé que no era así. Después de devanarme los sesos decidí volver a la habitación donde había pulsado el interruptor y allí descubrí de que, cuando había ido por primera vez, al empujar el bloque para entrar había tapado con él un pequeño hueco en la pared donde descansaba la llave enmohecida. Volví a la reja, la abrí, salté al agua y pulsé el interruptor que me permitió salir de aquel peligroso lugar.



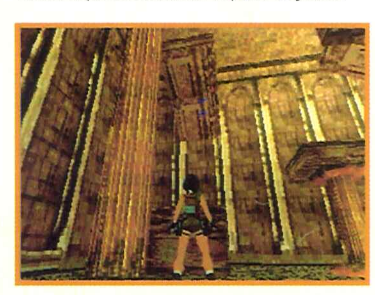
La primera sala secreta se encontraba escondida dentro de una cueva situada encima del lago. Para llegar a ella subí por la cornisa del templo y en lugar de entrar por la puerta de la izquierda anduve por las rocas y salté hasta un saliente que me permitió llegar a coger munición.



En esta sala tuve que andar muy rápida. O mejor dicho, saltar muy rápida, pues corriendo me resultaba imposible llegar a tiempo antes de que se cerraran las puertas que se abrían al pisar sobre una losa que había en una esquina del fondo.



Esta llave, imprescindible para salir del Coliseum, se ocultaba tras un bloque que ya había empujado antes para encontrar una palanca. Creí que con activar el mecanismo bastaba, pero, no... había que tirar del bloque para encontrar esta maldita llave.



En esta sala saqué el máximo partido a mi rapidez. Al situarme en el lado derecho de la columna izquierda, una puerta secreta se abrió en lo alto. Para llegar a ella salté hacia adelante, luego a la izquierda, atrás, a la derecha y por último, hacia adelante. Todo ello sin perder ni un segundo.



En un principio, después de haber abierto la puerta de la parte superior, pensé que sólo podría volver repitiendo el mismo camino, pero me di cuenta de que podía bajar por la zona de las cuchillas. Me dejé caer comprobando antes, por la posición de mi sombra, que podía hacerlo sin resultar herida.

El Palacio de Midas

LLegué a una especie de palacio con enormes galerías que esperaban en silencio mi paso.

Después de eliminar a unos cuantos "bichejos" y subir una gran escalinata me encontré en una sala con cuatro puertas y en la que había también 5 palancas sobre un tejado. Descubrí que en la parte superior de cada puerta había grabados con signos griegos que me daban la combinación de los interruptores para abrirlas. Así, abrí primero la puerta de la izquierda y al entrar me di cuenta de lo que necesitaba encontrar: tres relucientes lingotes.

Volví a los interruptores y abrí una a una las tres puertas restantes. En la de la derecha encontré, después de pasar esquivando unas llamas, mi primer lingote.

Al entrar en la segunda vi una sala con una gran columna en el centro. Al mover la piedra que encontré al bajar unas escaleras, un desprendimiento hizo caer las rocas que quedaron colocadas de tal manera que pude saltar de un lado a otro para llegar a una sala con una gran piscina. A la derecha, debajo del agua, encontré la primera sala secreta. Al bajar para recoger el Cristal Mágico encontré la segunda sala secreta que estaba escondida detrás de unas rocas y a la que sólo se podía acceder desde arriba saltando dentro de ella. Al mirar a mi alrededor vi que me encontraba en la parte superior del templo. Desde aquí salté para agarrarme a un saliente de la roca que tenía justo enfrente de mí: tengo que reconocer que me puse muy nerviosa, ya que la caída era mortal de necesidad.

Tras saltar al otro lado llegué al techo de un pequeño templo. Recogí otro lingote y un Cristal Mágico y, antes de bajar, disparé contra los leones y monos que me esperaban abajo. Al bajar entré en el templo y accioné una palanca que abrió la reja que daba acceso al jardín del templo. Volví a los interruptores y entré en la última puerta. Después de recoger el tercer y último lingote me di cuenta de mi problema: necesitaba que los lingotes fueran de oro.

Tras inspeccionar todos los rincones del palacio, encontré en la parte superior del jardín una pequeña entrada en la roca que me llevó a una sala en la que descubrí los restos de una gigantesca estatua de Midas. Recordando la leyenda, deposité los tres lingotes sobre su enorme mano y, ante mis atónitos ojos, los lingotes se convirtieron en oro. Cogí un nuevo Cristal Mágico.

De regreso a la sala donde debía colocar los lingotes encontré una palanca escondida en el jardín que me abrió el camino para entrar a otra sala secreta. Después fui directamente a depositar el tesoro que guardaba en mi mochila en su lugar correspondiente. La enorme puerta se abrió y....

La Cisterna

Caí resbalando y aparecí en un lugar realmente lúgubre: aquello parecía el paraíso de las ratas, pues se trataba de una zona muy húmeda y repleta de recovecos y puertas que necesitaban llaves para ser abiertas.

La gran sala central tenía en el centro una gran piscina y a los lados numerosas puertas y plataformas. Pero uno de los portones destacaba mucho más que ningún otro y supuse que esa sería la vía para salir de aquel lugar.

Lo primero que hice fue recoger una llave enmohecida que había en la plataforma a la que accedí mediante una grieta en la pared (por cierto, aunque no estaba oculta por nada apenas se veía). Luego entré en otra sala con el suelo enrejado y que tenía un interruptor en una de sus paredes. Encontré en una de las esquinas más oscuras una sala secreta y, sin pulsar el interruptor, me tiré al agua para llegar de esta manera a otra sala gran sala medio sumergida.

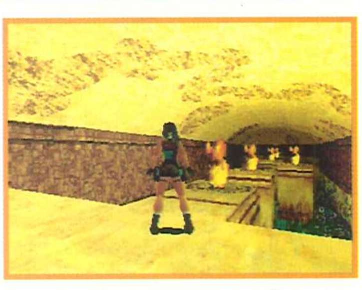
Recogí una nueva llave enmohecida y volví a la estancia principal. Abrí las dos puertas del lado contrario con la ayuda de las dos llaves que tenía en la mochila. Al intentar pasar por la puerta de más a la derecha encontré un suelo plagado de pinchos ¡era imposible bajar! Entrando por la puerta de la izquierda, además de tener que enfrentarme al pesado de Larson y de verme obligada a dar unos largos saltos, encontré una de las llaves de plata que necesitaba para abrir la puerta central de la sala principal.

Llegué a otra habitación que tenía un pequeño interruptor en la parte superior de una pared, pero no podía acceder a él de ninguna manera. Recordé el interruptor que había dejado sin pulsar en la sala del suelo enrejado y lo activé. De pronto todas las salas se inundaron y el agua casi lo cubrió todo.

Volví para activar el interruptor que antes estaba inaccesible y que ahora estaba a mi alcance y encontré la segunda llave plateada.

Recordé que antes no había podido pasar por el túnel de pinchos, pero ahora también estaba inundado y no tuve ningún problema. Desde el agua cogí una llave de oro y volví a la superficie. Buceando por el nuevo paisaje de agua encontré una sala secreta que antes no había visto. Después subí hasta la gran puerta central y utilizando los dos llaves plateadas entré en la hall de acceso a la última habitación. Utilicé la última llave y entré en una gran sala con baldosas blancas y negras que simulaban un tablero de ajedrez. En el fondo encontré un interruptor y un bloque. Moví el bloque para poder llegar a la plataforma superior. Recogí el botiquín y los cargadores y me asomé por la puerta. Tras matar a tres leones activé el interruptor y entré por el pasadizo que se abrió al lado del otro interruptor.





Me costó muchísimo atravesar estas llamas (menos mal que acababa de coger un Cristal Mágico). El truco consistía en agarrarse a las esquinas de cada columna, encaramarse y saltar rápidamente a la siguiente. Aún así, perdí bastante energía.



La primera sala secreta estaba escondida detrás de estos muros. La única manera de entrar era sumergirme en el agua con riesgo de ser atrapada por dos cocodrilos. Encontré un botiquín y un cargador para la magnum.

Haciendo caso de la leyenda del Rey Midas -que dice que todo lo que éste tocaba se convertía en oro-, coloqué sobre esta enorme mano los tres lingotes. Decidí no subirme yo personalmente a la piedra por lo que pudiera pasar...



Al salir de la sala del Rey Midas encontré entre los matorrales de la parte izquierda del jardín una palanca que abría una reja. Tras estas cuchillas se encontraba una sala secreta en la que había lo de siempre: munición y un botiquín.



En esta estancia el interruptor de la pared abría un mecanismo que inundaba toda la zona. Dejándome caer por un agujero en el suelo enrejado, llegué buceando a la sala donde encontraría mi primera llave enmohecida.

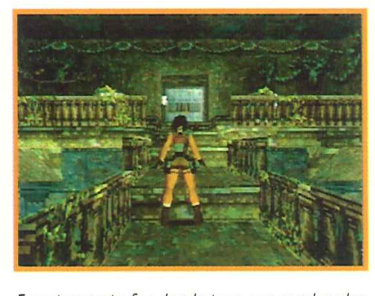


Partiendo de la misma sala encontré una habitación secreta. Salté a una plataforma en la que encontré un botiquín y después entré en una zona oscura. Subí casi a ciegas unos grandes peldaños hasta que al final pude ver tres cargadores.





Al pulsar la palanca de la pantalla de la izquierda, se cubrió todo de agua y buceando pude llegar a tirar de esta palanca (ahora inaccesible) y recoger así una de las llaves plateadas que necesitaba para continuar mi camino.



En esta puerta fue donde tuve que emplear las dos llaves de plata para pasar a la zona final. En el lado derecho de esta puerta, empujando un bloque de la pared, entré en una sala secreta con cargadores de la magnum y un botiquín.



LA TUMBA DE TIHOCAN

Ya estaba muy cerca del segundo Scion, lo presentía. En algún rincón de este nuevo lugar repleto de trampas y parcialmente sumergido en agua lo encontraría, seguro.

Buceé hasta encontrar los interruptores necesarios para abrirme paso por el agua y llegué a una zona con dos trampas: por un lado dos puertas metálicas dentadas (aún más complicadas de pasar por la presencia de Larson) y por otro una enorme cuchilla a modo de péndulo.

Bajando por el lado de las puertas metálicas encontré una sala secreta perfectamente camuflada en la pared. Bajando por las otras escaleras encontré la manera de inundar la sala. Me sumergí hasta entrar en otra sala donde encontré la llave necesaria para hacer salir los bloques del agua y cruzar al otro lado de la piscina. Después de acabar con un león y dos gorilas localicé la llave.

Una vez al otro lado del agua me encontré en una sala con seis puertas y cuatro baldosas en el suelo escritas con unas palabras indescifrables. Desplazando sucesivamente un bloque que había suelto sobre cada una de las baldosas, se abrieron cinco de las seis puertas, ya que la última necesitaba de dos llaves para ser abierta. Detrás de las puertas encontré, además de las dos llaves que necesitaba, botiquines, munición y... trampas muy peligrosas.

Tras abrir la puerta de las dos cerraduras vi una gran rampa con agua al fondo. Me dejé caer y salté sin parar. De pronto todo pareció cambiar. Salté hacia la derecha y casi sin darme cuenta entré en otra sala secreta con cargadores tanto para la Magnum como para la Uzi. Después me dejé caer al agua y buceé esquivando a un cocodrilo.

Aparecí en un inmenso lago presidido por la cabeza de un enorme león y subí por la única plataforma que encontré. Entré en una larga y complicada cueva en la que pude activar el mecanismo de apertura de una puerta subacuática escondida justo debajo del templo. Entré por esta puerta y conseguí abrir la gran puerta de la entrada del templo de Tihocan.

Antes de entrar, uno de los centauros de piedra que custodiaban la entrada tomó vida y tuve que destruirlo, no sin grave riesgo de mi vida. Después entré en el templo y encontré un pedestal vacío. Algo extraño pasaba: se suponía que el Scion debía estar colocado en ese lugar. Entonces noté que alguien me disparaba. Al darme la vuelta descubrí a Larson. Acabé ¡definitivamente! con él, le quité el Scion y la llave de oro que necesitaba colocar en la parte superior de la sala para salir de allí.

Leí los jeroglíficos de las paredes y pensé donde podría buscar el tercer Scion que necesitaba. Pero eso, os lo contaré el próximo mes.



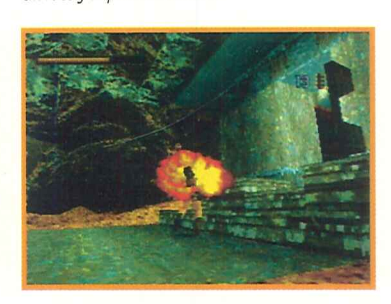
Al entrar en el túnel inundado no vi ninguna salida así que tuve que ser rápida para no ahogarme. Buceé hasta encontrar la palanca que ponía en funcionamiento el mecanismo de un gran portón y logré salir justo a tiempo. ¡Menudo comienzo!



Aquí vi que en una esquina había una puerta cerrada. Después de intentar moverla, localicé en el suelo tres zonas con las baldosas colocadas en distinta posición. Pisé cada una de ellas durante un rato y la puerta se abrió.



Para abrir la puerta metálica necesitaba dos llaves. Para hacerme con una de ellas entré en este lugar en el que había un botiquín en el centro... pero era un cebo. Al pasar, dos grandes rocas rodaron desde ambos lados, por lo que tuve que ir directamente a por la llave sin detenerme.



Una vez abierta la entrada al templo uno de los centauros de piedra tomó vida. Para acabar con él usé mi escopeta. Esquivé sus disparos saltando lateralmente de izquierda a derecha sin parar ni un instante y disparando contra él al mismo tiempo. El centauro apenas consiguió tocarme.





NOVEDAD EN JAPÓN

LLEGAN NUEVAS GENERACIONES DE LUCHADORES

STREET FIGHTER 3 NEW GENERATION

EL MITO QUE NUNCA MUERE







El número que acompaña a este nuevo «Street Fighter» debería ser en realidad el 11 y no el 3 (y eso sólo contando con las versiones arcade...)

Y es que el paso del 2 al 3 en una saga tan mítica como esta, nos ha recordado a esa "gracia" que nos hacían cuando éramos pequeños de: "uno.., dos... y... tres menos cuatro, y... tres menos diez y ..." y no había forma de llegar al tres.

Pero por fin Capcom se ha decidido a dar el gran paso y le ha dado a su juego un nuevo giro, para lo cual ha recurrido al estreno de su nueva placa arcade, el **CPS III**, el último hardware 2D que llega para sustituir al desgastado CPSII.

Ni que decir tiene que este cambio traerá consigo jugosas e interesantes novedades técnicas, que veremos plasmadas sobre todo en el nuevo diseño de los personajes, ahora con un sorprendente número de detalles, y en un movimiento súper fluido, muy superior al que se haya visto en cualquier otro juego de lucha en 2D. No en vano, el espacio de memoria dedicado a las animaciones será cuatro veces superior al que se utilizó en «SF Alpha 2». ¡Casi nada!

Y en cuanto a los combates, también hallaremos nuevos elementos, como el **"Super Art"** o la **"Blocking technique"**.

El primero supone un nuevo sistema de ataque que incluso puede cambiar el estilo de lucha de cada personaje, mientras que el segundo, como su propio nombre indica, consiste en una técnica defensiva de bloqueo que jamás se ha visto en la historia de esta serie.

Pero ya tendremos tiempo de extendernos sobre estas y muchas otras consideraciones, cuando la máquina llegue a nuestro país. De momento, saboread estas imágenes y esperad a que no tarde mucho en llegar.







El año 97 empieza fuerte para la lucha. En Japón acaban de aparecer dos de la secuelas más esperadas del género, nada menos que Tekken 3 y Street Fighter 3. Se trata de dos geniales juegos de lucha que no nos hemos resistido a presentaros a pesar de que todavía falta algún tiempo para que lleguen a nuestro país.







Con este «Street Fighter» se iniciará una nueva andadura en la serie en la que veremos cambios técnicos y argumentales. Destaca el nuevo aspecto de los decorados, mucho más elaborados que nunca, así como el diseño y la animación de los luchadores, lo cual se ha conseguido gracias a la nueva placa de Capcom: el CPS III.

Los protagonistas de "SF3"

Serán 10 los luchadores a elegir, y entre ellos veremos un montón de caras nuevas. Aquí esta el equipo titular del torneo:



RYU. ¿Todavía hay alguien que no le conozca?
KEN. Ya sabéis que donde va uno va el otro. Ya hay quien piensa mal...
ALEX. Yanqui, fuerte y de grandes reflejos. Atención a sus puños.
YUN YANG. De Hong Kong, pequeño pero muy rápido.
DUDLEY. Inglés, nada menos que boxeador de los pesos pesados.
IBUKI. Japonesa, estudiante procedente de una familia de Ninjas.
NECRO. Ruso, creado por computadora, sus extremidades son dos veces más grandes que las de los demás personajes.
ELENA. Africana, hija de un terrateniente. Especialista en patadas.
ORO. Hermitaño de las montañas, tiene 140 añitos de nada.
SEAN. Brasileño, alumno aventajado de Ken.

Cobra, la nueva placa de Konami



No, no se trata de ningún héroe de una película de Stallone. Es el nombre de **la nueva placa** arcade propiedad de Konami, un potente hardware del que la propia Konami alardea será **hasta cinco veces más potente que el Model 3 de Sega.**

Esta placa, diseñada en colaboración con IBM, fue mostrada en el pasado AMOA show de Dallas, y allí sus creadores se encargaron de airear sus impresionantes posibilidades. Para empezar, Cobra podrá manejar hasta cinco millones de polígonos por segundo, y 250 millones de pixels por segundo, con una resolución que podrá oscilar entre 640 x 400 hasta 1280 x 1024, siempre según los datos de la propia Konami. Para que os hagáis una idea, el Model 3 maneja 1 millón de polígonos con un máximo de resolución de 640 x 480. Este hardware está basado en tres procesadores, y estará capacitado para realizar todo tipo de efectos visuales con sorprendente perfección y realismo.

Precisamente durante el AMOA se mostraron las imágenes de un juego de lucha que podría ser el primer representante de Cobra, cuyas imágenes podéis ver junto a estas líneas. Según fuentes de Konami, se trata sólo de una muestra de un programa que de momento sólo utiliza 1 millón de polígonos. Pronto comprobaremos si todo lo que dicen es cierto.



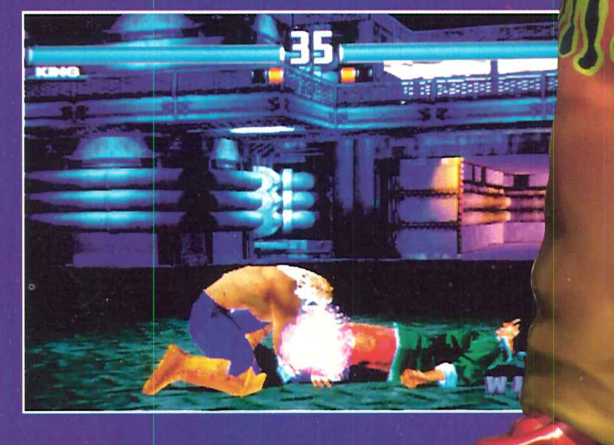
TEKKEN 3

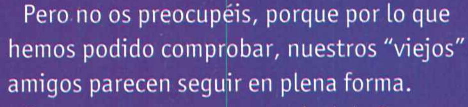
CASI VEINTE AÑOS DESPUÉS...



AUNQUE PAREZCA EXTRAÑO, PARA LA CONTINUACIÓN DE ESTA MAGISTRAL SAGA DE LA LUCHA NAMCO HA DECIDIDO TRASLADAR LA ACCIÓN NADA MENOS QUE 19 AÑOS HACIA EL FUTURO, CON LO QUE LOS LUCHADORES EN ESTA NUEVA APARICIÓN VAN A ESTAR RONDANDO LOS 40 "TACOS".









Pero no os preocupéis, porque por lo que hemos podido comprobar, nuestros "viejos" amigos parecen seguir en plena forma.

Para no ser menos que su rival de Capcom, «Tekken 3» también estrenará formato, el nuevo y flamante System 12, una versión mejorada del rentable System 11, el cual ha acogido juegos como los dos primeros «Tekken» o «Soul Edge». Según Namco el poder de proceso y renderización de este nuevo hardware será un 50% superior al del System 11.

Esto hará que los gráficos parezcan más luminosos y detallados que en las anteriores entregas. De hecho, se ha utilizado un sistema llamado "Envelop processing" mediante el cual cada articulación del cuerpo se programa de una manera diferente. De este modo podremos deleitarnos con el movimiento de la ropa o viendo cómo se abren y se cierran las manos.

Además, siguiendo la pauta marcada por sus últimos rivales poligonales -«VF 3» y «SF EX»- este nuevo «Tekken» inaugurará un nuevo concepto de la tridimensionalidad, que permitirá a los luchadores desplazarse por todo el escenario, como en aquellos dos juegos. Namco ha decidido acabar con el clásico sistema de lucha lineal.

También veremos grandes mejoras en los nuevos decorados, que ahora poseerán un efecto 3D mucho más acusado, además de presentar todo tipo de detalles, juegos de luces y sombras y otros sorprendentes efectos visuales.

Todas estas virguerías técnicas provocarán sin embargo que su conversión para PlayStation sea mucho más complicada que las anteriores entregas. De momento se trata sólo de rumores, pero parece que será necesario un adaptador especial para poder disfrutar de «Tekken 3» en nuestros hogares.

Pero dejando a un lado estas hipótesis, tened por seguro que Namco ha preparado un gran juego de lucha que será uno de los puntos de referencia del 97.



En esta ocasión Namco ha introducido un nuevo concepto de tridimensionalidad en la serie, que permite a los luchadores moverse por todo el escenario, como ya habíamos visto en «Toshinden» , y «VF 3».





NAMCO TAMBIÉN ESTRENA NUEVA PLACA PARA LA OCASIÓN, LA SYSTEM 12, LA CUAL TIENE UNA POTENCIA DE PROCESO Y RENDERIZACION UN 50% SUPERIOR A SU PREDECESORA.



Las nuevas técnicas de programación han permitido que los luchadores presenten un diseño mucho más elaborado, en el que se distinguen con mayor precisión sus movimientos o los pliegues de la ropa.







También los escenarios han sufrido cambios en esta nueva versión. Se acabaron los decorados inertes en 2D: ahora se trata de auténticos decorados en 3D que cuentan con sorprendentes efectos de luces y sombras.





SUPER METROID

Leyendas de acción

SUPER NINTENDO
- Comentado en HC nº: **36**
- Puntuación anterior: **96 %**
- Nueva puntuación: **94 %**
- Precio actual: **4.990 pts**

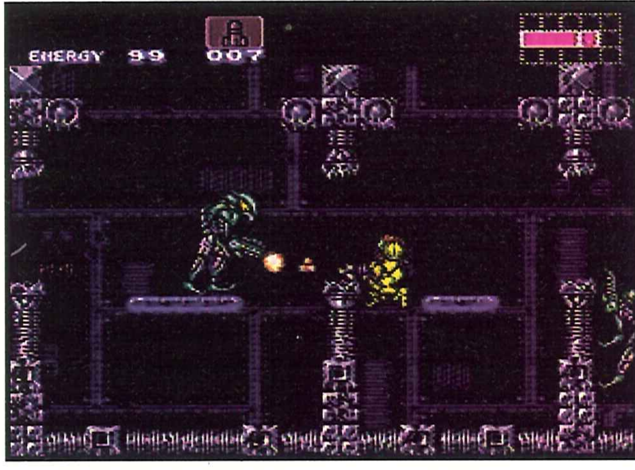
Este clásico de Nintendo nos ofrece una ocasión única de revivir una enorme aventura creada con exquisito cuidado sobre la base de una ambientación tétrica y sobrecogedora y un mapeado gigantesco.

La heroína de la aventura es Samus Aran, una guerrera resguardada tras una armadura que la dota de una increíble fuerza física y que dispone de una buena colección de armas. Su misión es encontrar y rescatar al último Metroid, recorriendo para ello cinco enormes zonas de un inhóspito planeta plagado de alienígenas.

La habilidad, la astucia y la sangre fría serán imprescindibles para el buen término de la misión. Y es que el juego no está estructurado por fases ni niveles. Basta con avanzar encontrando los elementos, armas o protecciones que nos permitan abrir puertas o atravesar determinadas zonas. No hay un camino prefijado, ni un orden concreto de acciones. Sólo hemos de conseguir seguir adelante aprovechando, eso sí, los puntos de salvar partidas en cuanto tropecemos con ellos.

Lo difícil y largo de su desarrollo garantizan diversión para mucho tiempo. Una diversión basada en el reto personal y el interés que suscita saber qué nuevo enemigo vamos a encontrar o cómo será la siguiente zona. Gráficamente sigue siendo un juego muy bien trabajado aunque hoy por hoy puede resultarnos menos espectacular que en su momento. La animación de la protagonista, junto a la excelente ambientación, es técnicamente su punto fuerte.

Al precio actual, una compra muy recomendable.

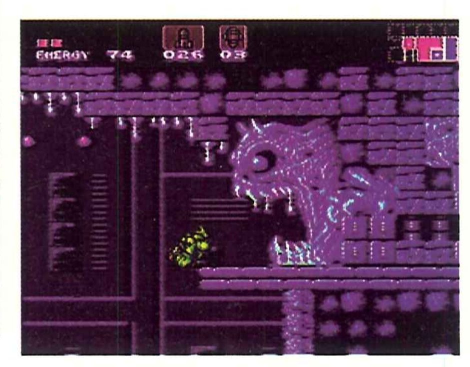


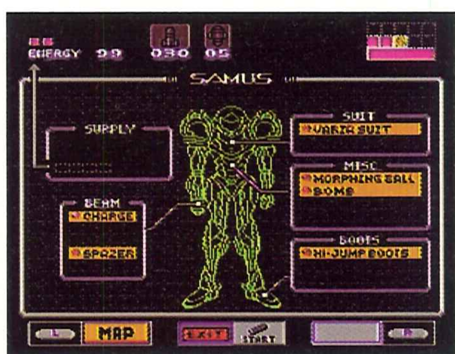
La calidad gráfica de este juego ya no sorprende, pero aún raya a una gran altura y, además, hace gala de una excelentes animaciones.





Han pasado más de dos años desde la aparición de este título, pero aún mantiene intactos muchos de sus valores, especialmente en lo que se refiere a la jugabilidad.





Samus es la protagonista de la historia. Enfundada en esta potente armadura dispondrá de armas y poderes espectaculares.



TRUCOS

Recarga fácil de vida.

Es imprescindible contar con 10 misiles, al menos 50 puntos de energía y las súper bombas. Selecciona estas últimas y conviértete en una bola. Ahora pulsa izquierda, derecha, abajo, dispara la bomba y pulsa todos los botones. Cuando explote la bomba la energía volverá a estar al máximo.

WARIO LAND; Super Mario Land 3

Un gran plataformas para tu portátil

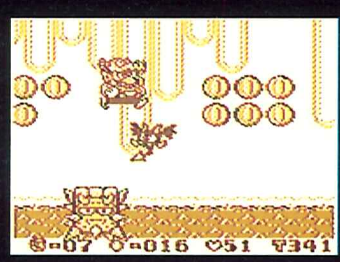
Wario toma el papel de héroe para enfrentarse y derrotar a Mario. De este modo Nintendo encontró la fórmula perfecta para ofrecernos un tercer Mario en Game Boy con un aire nuevo y fresco que le diferenciara de las dos primeras entregas de la serie.

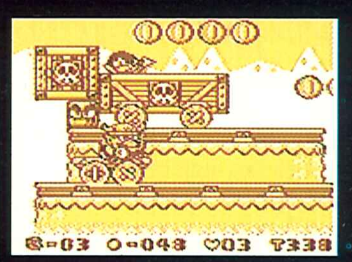
Y es que Wario, archienemigo de Mario, usa unas habilidades muy distintas a las del habitual héroe nintendero. Su juego es un plataformas, pero no hay setas, bowser o koopas. Wario usará el poder de cinco calderos mágicos que le proporcionarán otros tantos cascos capaces de convertirle en un cohete, un dragón o un poderoso toro.

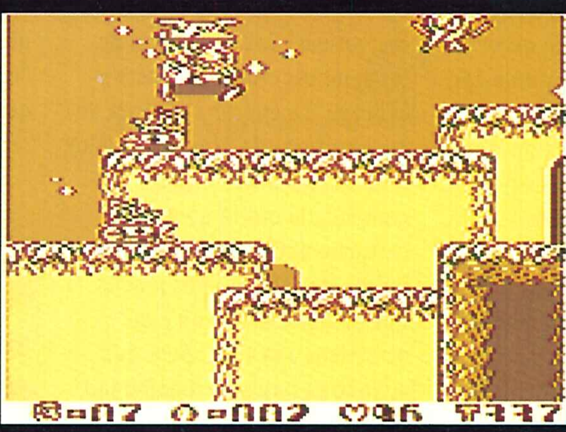
El objetivo final del juego es llegar al castillo de Mario y para ello hay que atravesar 7 largas fases con un montón de elementos secretos, niveles ocultos y gigantescos y estrambóticos enemigos finales.

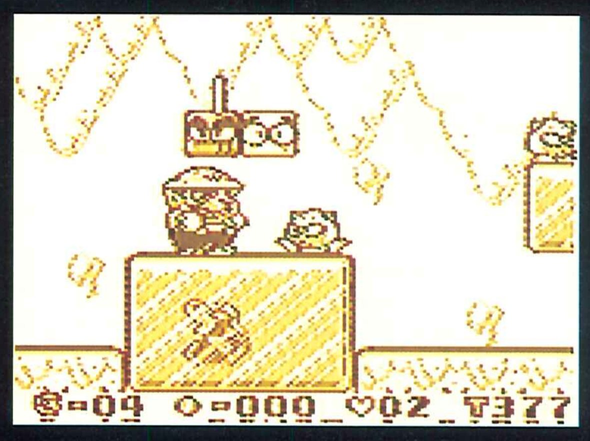
Gráficamente es un juego nítido con notables efectos visuales, escenarios variados y bastante espectaculares. Resulta dinámico, muy entretenido y se deja jugar con comodidad. Y su precio actual le hace casi imprescindible, sobre todo para los que se precien de tener los mejores juegos para esta consola.

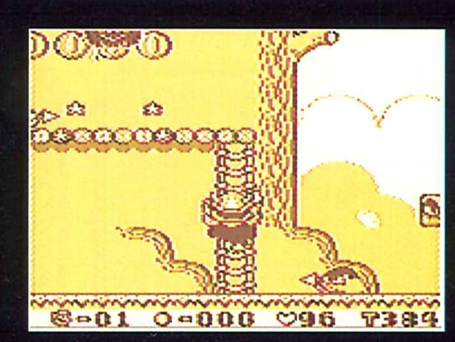
- **GAME BOY**
- Comentado en HC nº: **33**
- Puntuación anterior: **93%**
- Nueva puntuación: **95%**
- Precio actual: **3.990 pts**

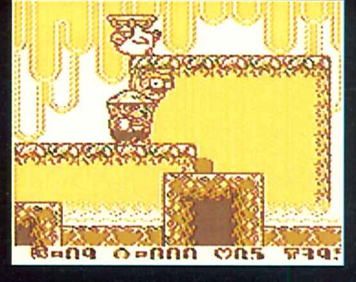






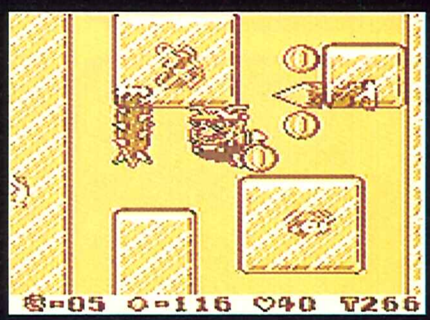








Ahora que no abundan los lanzamientos para Game Boy, es bueno recurrir a los grandes clásicos como éste.



Si aún no tienes este juego, no dejes pasar esta excelente oportunidad de hacerte con él.

TRUCOS

Monedas:

Hay dos sistemas. Ve a Course 1-6. Cuando veas movimiento bajo la arena déjate caer golpeando el suelo con el poder del toro. Surgirá un bichito con un monedón sobre los hombros. Haz una carga sobre él y recoge las monedas. A la derecha de cada bichito hay un corazón. Podrás volver tantas veces como quieras.

El otro modo de ganar dinero seguro es arrojar un enemigo bajo las piedras erizadas de púas. Cuando la roca aplaste al enemigo le convertirá en una monedón con valor de diez monedas.

Power-ups:

Pausa el juego y pulsa 16 veces select. Aparecerá un cuadrado en la parte baja de la pantalla. Pulsa al mismo tiempo A y B y con ellos pulsados presiona izquierda para variar el número de vidas, de monedas y de tiempo. Además, si trasladas el cuadrado a la cara de Wario podrás usar cualquier casco.

CLASSIC Collection

Para todos los públicos



«Classic Collection» permite tener en el mismo cartucho, y por un precio inferior al de un juego cualquiera, tres grandes títulos de la historia viva de Mega Drive. ¿Te lo vas a perder?.

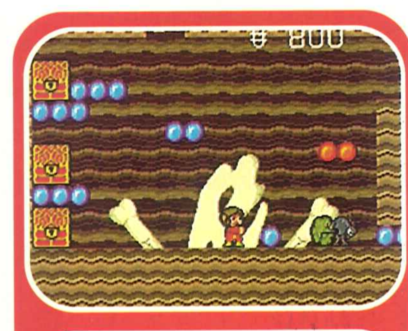
En Sega nos quieren facilitar la tarea de repasar los mejores juegos de Mega Drive aparecidos hace tiempo. El "Disney Collection" del mes pasado ya fue un buen ejemplo de ello. Pero es que la cosa continúa con una nueva recopilación de nombre "Classic Collection" y en el que encontraréis, como podéis suponer, 4 juegos clásicos para la 16 bits de Sega.

Sin embargo hasta que no se echa un vistazo a los nombres de estos juegos uno no se da cuenta del verdadero significado de la palabra "clásico". Para empezar nada mejor que «Gunstar Heroes», el fenomenal título de Treasure del cual nos ocupamos en profundidad hace unos meses. Después, para regocijo de los aficionados a las recreativas, dos habituales de los salones: «Altered Beast» y «Flicky». La enésima entrega de las aventuras de Alex Kidd, «Alex Kidd in Enchanted Castle» completa la oferta de este cartucho antológico que tiene el mérito de ofrecer unos juegos que en general no son muy atractivos a la vista, pero que cuando se habla de jugabilidad no tienen competidor.

Además ahora ofrecen un precio bastante asequible para cualquiera.

Si hubiese que recomendárselo a alguien, nosotros empezaríamos por los nostálgicos, seguiríamos con los "novatos" y acabaríamos con un genérico "para todas las edades".

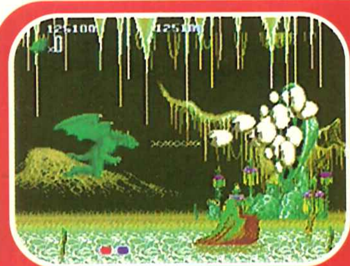
- **MEGA DRIVE**
- Comentado en HC: varios
- Puntuación anterior: varias
- Nueva puntuación: **91%**
- Precio actual: **3.990 pts**







Alex Kidd: *El verdadero culebrón de la historia de los videojuegos. Empezó en Master, siguió en GG y ¿terminó? en MD. Una curiosa mezcla de aventura y plataformas con toques de acción.*







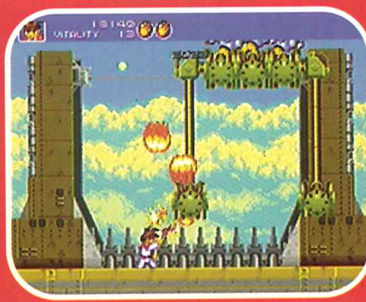
Altered Beast: *Una de las mejores máquinas para vaciar los bolsillos a los visitantes de los salones recreativos. Ahora puede parecer un tanto feo, pero hay que recordar que estos enemigos tan grandes no eran tan habituales como lo puedan ser ahora. Además no hay quien le discuta su poder para enganchar...*





Flicky: *Simple como el mecanismo de un chupete pero adictivo y jugable hasta decir basta. Un saludo al antecesor del «Sonic 3D» de MD y Saturn*





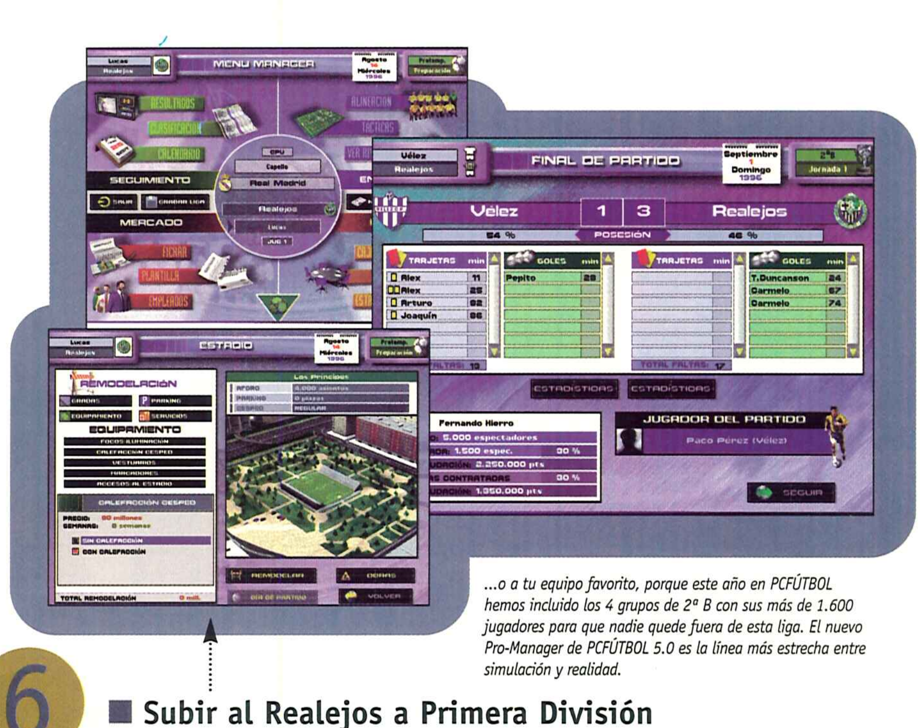


Gunstar Heroes: *La acción tiene en este juego un aliado perfecto. Con sus alucinantes gráficos y su jugabilidad total «GH» sigue siendo un modelo en el que mirarse.*

PUBLICIDAD NO ESCANEBALE

PUBLICIDAD NO ESCANEBALE

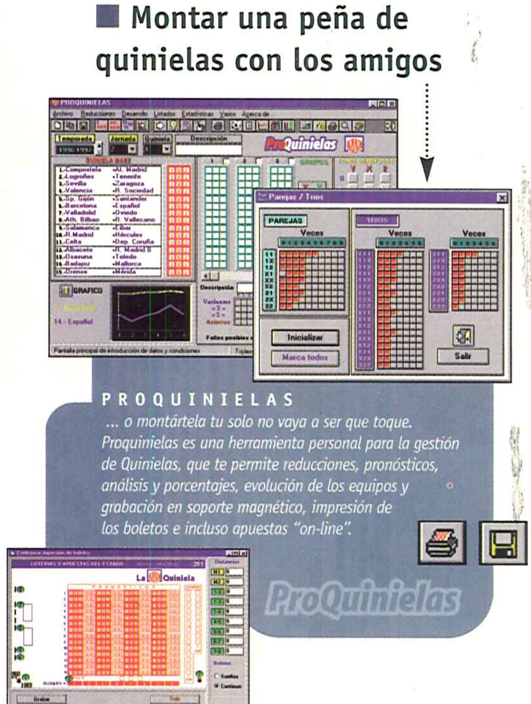
que PCFÚTBOL es sólo un simulador...



...o a tu equipo favorito, porque este año en PCFÚTBOL hemos incluido los 4 grupos de 2ª B con sus más de 1.600 jugadores para que nadie quede fuera de esta liga. El nuevo Pro-Manager de PCFÚTBOL 5.0 es la línea más estrecha entre simulación y realidad.

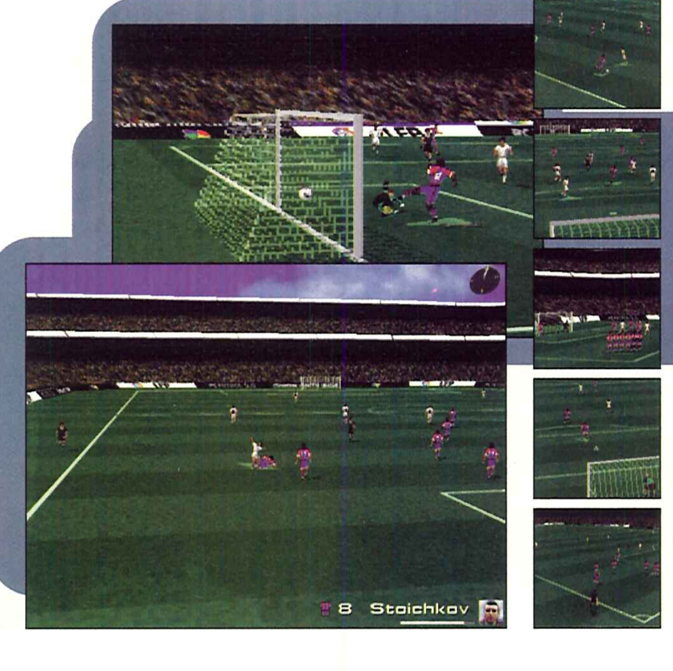
6 ■ Subir al Realejos a Primera División

5 ■ Montar una peña de quinielas con los amigos



PROQUINIELAS

... o montártela tu solo no vaya a ser que toque. Proquinielas es una herramienta personal para la gestión de Quinielas, que te permite reducciones, pronósticos, análisis y porcentajes, evolución de los equipos y grabación en soporte magnético, impresión de los boletos e incluso apuestas "on-line".



Un campo virtual, la perspectiva 3D, la cámara móvil y miles de animaciones nuevas para que veas los partidos desde el ángulo que desees.



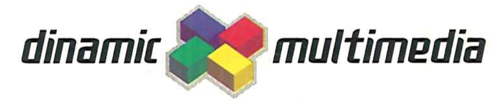
7 ■ R. Madrid-Barcelona: Chus narra, Michael comenta, tú juegas.

[...pero cada vez son menos.]

A la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática.



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



www.canaldinamic.es/dinamic



Este mes os ofrecemos un Otaku Manga de temas variados, con el fin de poneros al día en todo lo que se refiere a productos manga relacionados con videojuegos. Además, una exclusiva: «Samurai Shodown 3» para Game Boy. ¿Quién da más en tan breve espacio?
Además, como noticia del mes, la reaparición de Dragon Ball.

Últimas noticias

El resurgir de Dragon Ball...

Todos sabemos que la serie Dragon Ball, desde que apareció por vez primera en las pantallas televisivas, fue la clave del éxito del manga en nuestro país. Incluso hoy en día la obra cumbre de Toriyama sigue siendo el principal alimento para quienes se ganan la vida en este mundillo.

Pero la cosa no acaba ahí. Si Dragon Ball desaparece, la afición por el manga se pierde también, al menos en un 70% (y eso es algo ya comprobado). Explicar las razones de su éxito es algo que no tiene cabida en estas páginas, y que además la mayoría de los otakus ya conocemos.

Durante el pasado año, en el que Dragon Ball desapareció de la faz de la tierra (salvo en el canal autonómico catalán), todos nos hemos preguntado... ¿cuándo pondrán Dragon Ball otra vez en televisión? ¿Cuándo editarán las películas que faltan? Acaso se han olvidado de una serie que ha batido récords de audiencia en el campo del anime? Y nadie nos respondió.

Pero como muchos ya sabréis, Dragon Ball está siendo inesperadamente emitida los Sábados y Domingos en Antena3, alrededor de las 9 de la mañana. Han empezado desde el capítulo 1, y aunque se necesitan muchísimos fines de semana para que la serie se acerque tan siquiera a la "Z", el público lo agradece. Los otakus estamos, sin duda, muy contentos porque Dragon Ball ha vuelto y con él interés por el manga y el animé en general. Una buena noticia, sí señor.



Por el momento, y a falta de imágenes, no podemos más que recordar las excelencias de la primera parte de la serie que se está volviendo a emitir por Antena 3, pero tranquilos, porque el mes que viene os mostraremos el aspecto de los nuevos personajes de la serie Dragon Ball GT.



... Y el de Dragon Ball GT

A Dragon Ball GT le quedaban los días contados. El fiasco de esta serie ha dado mucho que pensar a sus guionistas, y el resultado (que ya se veía venir hace algún tiempo) ha sido el siguiente:

Finalmente las Dragon Ball han podido reunirse y el deseo a conceder es la vuelta de Songokuh a la normalidad. Con esto la Tierra deja de estar en peligro, aún estando amenazada por el enemigo maloso de turno. Puesto que Songokuh había logrado transformarse en Super Guerrero 3 siendo un niño, no le cuesta nada superar este nivel de fuerza siendo adulto. Es entonces cuando entra en escena un increíble Son Gokuh en estado Super Saiyan "4". El diseño es de lo más novedoso: cabello negro, ojos oscuros y un pelo de color marrón-rojizo que cubre su cuerpo le distinguen de lo que hasta ahora teníamos por concepto de Super Guerrero. Además, le ha vuelto a salir cola, lo que nos demuestra que no hay quien sea capaz de pararle los pies a un auténtico Saiyano.

Nuevas fusiones, Super Guerreros de nivel 4 y Monos Saiyanos Gigantes Super Guerreros pueblan la última saga de Dragon Ball, de la que hablaremos mas detenidamente en el próximo número.

Tres hurras por Dragon Ball, que ha resurgido de las cenizas una vez muerto y enterrado.



Una aclaración sobre los libros Capcom / SNK Illustrations

Debido a un error de tipográfico, los precios aparecidos en el Otaku Manga del mes pasado se confundieron de las 3.975 (precio real) a las 2.975 (precio erróneo). He de aclarar que el precio de estos libros en Japón es de 2.000 yens (algo menos de 2.400 ptas), por lo que el precio justo en España estaría entre las 3.975 y las 4.500 pesetas. No paguéis más por algo que debe tener ese precio... Buscad bien y seguro que lo encontraréis al precio justo.







Lamentablemente, en nuestro país apenas se editan tarjetas en castellano y la mayoría son de importación. Una pena porque al estar en japonés pierden prácticamente toda su gracia.



Más tarjetas... en japonés.

Han salido 3 nuevas colecciones interesantes basadas, cómo no, en Dragon Ball GT y Sailor Stars. Por si todavía había pocas...

P.P. CARD DRAGON BALL GT 2: Tiene las mejores ilustraciones de GT en el formato más común de las tarjetas y con el acabado mejor conseguido de las hasta ahora editadas sobre la última saga de Dragon Ball. Se venden en paquetes de 35 sobres (con una tarjeta en cada uno), bien en paquete o por separado (generalmente el paquete completo sale más a cuenta). Cada tarjeta ronda las 75 y las 100 ptas.

P.P. CARD SAILOR STARS 2: Corresponde a la última saga de las Sailor Moon, de la cual posiblemente podamos disfrutar dentro de muy poco en Antena3 (recientemente compraron los derechos de Sailor Moon Super S, y esto le continúa). Estas tarjetas se venden igual que las anteriormente citadas de Dragon Ball GT.

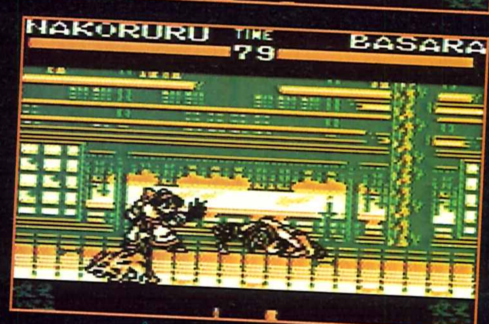
BANDAI POWER LEVEL DRAGON BALL GT 3: Estas son las tarjetas que han levantado la polémica discusión sobre el futuro de la serie, ya que entre sus cartas podemos encontrar las imágenes de Songokuh en Super Guerrero 4, y nada más ver el cartel anunciador de la colección se nos ponen los pelos de punta (es muy espectacular). Songokuh pequeño en Super Saiyan 3, Vegeta fusionado, Monos Super Guerreros, y lo mejor de GT en unas tarjetas que valen realmente la pena. Por lo general se venden en máquinas japonesas expendedoras de tarjetas, con un precio de 100 ptas, pero puede ser que os las encontreis también sueltas.

«Samurai Shodown 3» para Game Boy
Takara nos sorprende de nuevo.



El mes pasado salió a la venta en Japón la conversión de «Samurai Shodown 3». Con un poco de suerte, no tardará mucho en llegar a España presumiblemente gracias a Spaco que ya nos ha traído «Toshinden» y «King of Fighters».

Es increíble lo que hace TAKARA para Game Boy a la hora de versionar juegos tan populares como estos. Con «Samural Spirits: Zankuro Musou Den» han conseguido superar su anterior creación, «The King of Fighters'95». Podemos seleccionar 10 de los luchadores originales del juego (ha desaparecido uno, Caffeine Galra), todos ellos en sus correspondientes versiones de bondad y despiadado, lo que conlleva dos tipos de ataques super, infinidad de movimientos especiales, 4 poses de victoria y un sinfín de detalles que hace un par de años parecían impensables en una Game Boy. Por si fuese poco, al acabar con cada adversario el luchador con el que juguemos pronunciará una de sus frases típicas.



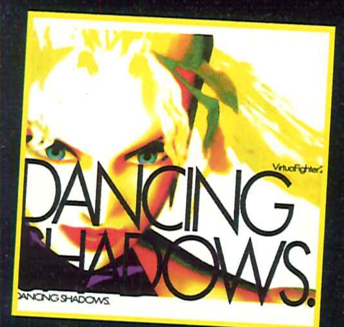
Un despliegue de opciones en un menú muy completo, así como un modo historia para cada personaje (con ilustraciones SD al principio y al final del mismo) y un modo Vs. para 2 jugadores, redondean algo que podríamos denominar obra maestra en juegos de lucha para una consola portátil.

En fin, que llegue pronto y podamos disfrutar de él como se merece (en japonés no tiene tanta gracia...).

Matta Raigetsu!!!
Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

BANDAS SONORAS ORIGINALES
El terreno más olvidado de los videojuegos.

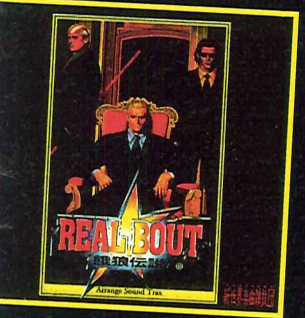
Para esta ocasión he seleccionado 8 CDs (4 de animé y 4 de videojuegos) que pueden resultar la mar de interesantes. Hoy en día cualquier tienda mínimamente especializada en merchandising de animé suele tenerlos, o al menos la posibilidad de conseguirlos sin problemas. El precio ronda las 2.500 y las 4.000 pts.



DANCING SHADOWS: Está basado en la banda sonora de «Virtua Fighter 2», y ha cosechado un gran éxito entre quienes lo conocen, pues sus 11 pistas de música (1 por cada luchador) tienen un ritmo espectacular y además están ¡CANTADAS! En un anterior Otaku Manga os hablé del "Neo Rising", que se basaba en la primera entrega de «Virtua Fighter», pero sin duda éste le supera en calidad. Sería imperdonable que alguien a quien le gustase «Virtua Fighter 2» no tuviese la oportunidad de escuchar este CD. Muy recomendable.

VIRTUA FIGHTER 3 SOUNDTRACKS: Aunque parece muy precipitado, a los pocos meses de haber aparecido «Virtua Fighter 3» en versión recreativa podemos disfrutar de su banda sonora original. Un total de 30 pistas nos introducen en el ambiente musical de este juego de lucha poligonal y, tras haberlas podido escuchar detenidamente, uno se pregunta si lo que está escuchando pertenece realmente a un videojuego, Sencillamente genial.





REAL BOUT FATAL FURY ARRANGE SOUNDTRAX: Un CD que reune las mejores pistas de la penúltima entrega de «Fatal Fury», que hace algunos meses apareció en Japón para Sega Saturn. Tiene un total de 11 pistas de las cuales 2 son inéditas (una de ellas es la versión cantada de la música de Jin Chon Shu, y la otra una remezcla con las backgrounds de Chon Shu y Chon Re).

NEO-GEO GALS VOCAL COLLECTION: Este es un CD especialmente dirigido a los fans de las chicas luchadoras de SNK. La mayoría de ellas se han reunido para grabar este simpático CD, que contiene 7 pistas sacadas de videojuegos y cantadas por Mai Shiranui (Fatal Fury Special), Atena Asamlya (KOF'94 y KOF'95), Nakoruru (Samurai Shodown), Cham Cham (Samurai Shodown 2), Blue Mary (Fatal Fury 3) y Rimoruru (Samural Shodown 3). Además, tiene una pista con varios dobladores de SNK cantando como locos, otra con 5 luchadoras pasándoselo bomba, y una última remezcla de músicas de las sagas principales de SNK. Un CD auténticamente caótico, muy divertido y recomendable.





FATAL FURY THE MOTION PICTURE: Debo anunciamos que este CD es muy difícil de conseguir. Se trata del CD que recopila la BGM que aparece en el film editado hace un par de meses en nuestro país. No puedo otra cosa sino que es bestial y que si lo conseguís podéis estar orgullosos de poseer una BGM que dentro de un par de años será imposible de conseguir. Además, si habéis visto la película, ¿qué puedo decir que no hayáis "escuchado" ya?

RECORD OF LODOSS WAR, BEST COLLECTION: Hace un par de años Manga Video lanzó a la venta una serie de cintas que recogían los OVAs de "Record of Lodoss War", un fantástico animé, obra de culto para los forofos del "Señor de los Anillos" de Tolkien y la literatura fantástica-medieval en general. Este CD recopila las 11 canciones que aparecen a lo largo de estos episodios, así como las 7 pistas instrumentales más importantes, convirtiéndose en uno de los compactos más buscado por el otaku más exigente. Tanto si conoces el animé, como si nunca has escuchado hablar de él, trata de oir este CD. Muy poca música te parecerá buena después



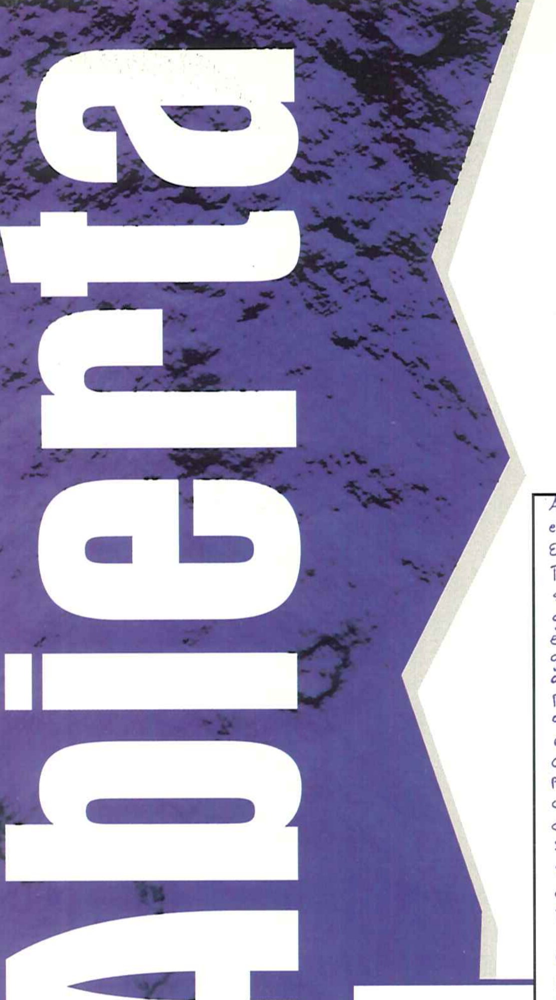
SAINT SEIYA 1996 SONG COLLECTION: ¿Quién no recuerda a estas alturas la serie de animé "Los Caballeros del Zodiaco"? Make-Up es el grupo musical que se encargó en el año 1986 de grabar las canciones que poco a poco se irán introduciendo en la serie y los OVAs de este animé de culto. ¿Recordáis el combate entre el caballero del Dragón y el caballero negro del Dragón?

Como fondo podíamos disfrutar de una composición de este grupo musical que ahora, 10 años después del lanzamiento de su CD de Saint Seiya, vuelve a la carga con una serie de canciones basadas en los personajes de la serie. Tiene un total de 10 pistas de las cuales un par les sonará a quienes de algún modo u otro hayan podido disfrutar de "Saint Seiya" en versión original japonesa.



THE POLLING RANK OF'96 JAPAN ANIMATION THEME SONGS: Con este pedazo de título se da a conocer una recopilación que está a la venta desde no hace mucho, y en la cual podemos encontrar los temas principales de las series de animé que han sido éxito a lo largo del pasado año. "Neon Genesi s Evangelion", "Maeross 7", "Magie Knight Rayearth", "Fushigi Yuugi ", y otras series importantes se dan cita hasta completar el total de 17 canciones contenidas en sus 75 minutos de duración. Con mucha diferencia, la mejor recopilación de temas del animé emitido en Japón durante el 96 (porque obviamente no es la única, hay bastantes más).





En el pasado número os invitamos a que le escribiérais un carta a los Reyes Magos, contándoles vuestros deseos para este año 97. Una vez más ha habido peticiones de todo tipo, aunque lo cierto es que se ha manifestado un deseo bastante común que afecta principalmente al bolsillo...

Ante todo, lo primero que pediría para el nuevo año es el desembarco de la N64 en Europa y España definitivamente, sin más posibles retrasos. Luego, me gustaría que se hiciera patente la existencia de otros géneros a parte de las carreras y la lucha, es decir, que haya más variedad en los juegos, realizándose propuestas de géneros muy apreciados y de los que existe relativamente poco o casi nada como son el rol, la estrategia, aventuras gráficas, inteligencia, plataformas 3D, etc. La oferta en estos géneros, si nos damos cuenta, se reduce a un título o dos como mucho, por lo que los miles de usuarios que disfrutan con estos juegos no tienen casi ninguna opción donde elegir. Por otro lado, creo que las empresas del sector deberían preocuparse más en satisfacer a los usuarios con productos de calidad para los actuales soportes y dejar de pensar por lo menos un tiempo en sacar nuevos sistemas de hardware; y es que a mí me parece que esto de cambiar de sistema cada dos por tres se está convirtiendo en el mismo rollo patatero y económico de las ampliaciones de los ordenadores, es decir, que apenas te da tiempo de disfrutar con los

Javier Mena (Cáceres)

"Lo primero que pediría es el desembarco de N64 en España sin más retrasos. Luego me gustaría que se hiciese patente la existencia de otros géneros a parte de las carreras y la lucha, es decir, que haya más variedad. Por otro lado creo que las empresas del sector deberían preocuparse más en satisfacer a los usuarios con productos de calidad y dejar de pensar por un tiempo en nuevos sistemas de hardware. Y es que a mí me parece que esto de estar cambiando de sistema cada dos por tres se está convirtiendo en el mismo rollo patatero de las ampliaciones de los ordenadores".

Pablo de Carlos Fernández (Madrid)

"Que sigan produciendo juegos de esta calidad, pero que no vaya en contra de los formatos de 16 bits y portátiles. Que esta locura de tecnología y gráficos cada vez más perfectos no conlleve que se suban los precios. Que bajen los precios de las consolas y los videojuegos. Que Nintendo 64 salga triunfando en el mercado, pero por ello que no desbanque a las actuales 32 bits. Y por último, que no se saquen más consolas al mercado".

- Aquí estoy de nuevo, aunque vosotros insistais en no publicarme mis cartas yo, por mi parte, insisto en escribiros por si algún mes de estos "cae la breva" y veo mi carta publicada... Aunque, la verdad este mes lo poneis algo dificililllo... hay tanto que pedir al sector de los videojuegos y a la vez tan pocas cosas nuevas que nos pueda ofrecer... en fin, empecemos, que por pedir que no quede:

- Sinceramente lo más obvio que se me ocurre pedir al sector y que seguro que no seré el único es: que se sigua produciendo juegos de esta calidad donde los polígonos texturados, los pixeles, los entornos tridimensionales y todos los tecnicismos que se os ocurran siguan en la brecha sin que se pierda los factores de variedad, originalidad, jugabilidad, entretenimiento, manejabilidad... Pero todo ello, que no es necesario ser yo (es decir "The New Sherlock Holmes") para darse cuenta que esta todo destinado al mundo de los 32 bits, que no recline en una dejación a los formatos de 16 bits y portátiles, que, aunque cada vez seamos menos, todavía somos un considerable número de usuarios que aun tenemos o la MD o la SUPERNES y, ¡que demonios! también queremos juegos nuevos. Que todo estos alardes de tecnología y locura de gráficos cada vez más perfectos NO conlleve que estos SUBAN DE PRECIO, es más preferiríamos que pasara todo lo contrario: que BAJEN LOS PRECIOS, tanto de los videojuegos como de las consolas. Que la tan retraida salida de la NINTENDO 64 lo haga sin contratiempo y que esta salida lo haga triunfando en el mercado pero que con ello no desbanque las actuales consolas de 32 bits, ya que todas tienen el mismo derecho a la existencia y, pienso que todos pueden vivir armoniósamente en un mercado en el que las luchas entre compañías son muy duras...

- Pero a su vez pediría que NO SE SAQUEN MÁS CONSOLAS AL MERCADO y me explicaré: Es una evidencia tangible que los consoleros más asiduos siempre que se saque alguna novedad estarán como locos tras conseguirla con lo que irá disparado a comprarla ya que se verá respaldado por un aluvión de títulos que esa compañía este sacando para esta nueva consola, esto conlleva que las consolas anteriores de esta compañía sufran una crisis y se dejen de producir juegos para ellas... Aquí entra en juego la ECONOMÍA de cada uno: Para los que han tenido "pelas" como para comprarse esa nueva consola estarán felices pero los demas, podres mortales, que no tenemos apenas para un cartucho de nuestra actual consola veremos como nuestro manantial de juegos se va secando poco a poco hasta que ya solo nos queden las anticuallas esas que hasta serán difíciles de conseguir por estar descatalogadas y si las conseguimos veamos cómo nos cobran por ellas unos precios casi como si fueran novedades... Es exactamente lo que me esta pasando a mí con mi MD, lo que les pasará a los de SUPERNES cuando Nintendo saque su NINTENDO 64... y lo que les pasaría a los de SATURN si Sega de repente anunciase que iba a sacar una nueva consola de 64 bits... ¿comprendeis ahora porqué digo que no quiero que se saquen más consolas?; si ahora, que me estoy preparando para comprarme la SATURN, Sega sacara otra consola nueva creo que no resistiría ver como me he gastado las pelas en una consola que acabará como la MD...

- En fin, creo que como "carta de Reyes" no está mal, tan solo queda ahora la esperanza que les llegue y para ello HABEIS DE PUBLICARLA en la revista: Así que, con esa esperanza se despide de todos vosotros:

Particularmente yo tengo una SATURN y en el futuro una N64

Lo que yo le pediría a este sector es que los CD's tengan un precio más razonable. Entiendo que hay varios intermediarios, vendedores, transporte, etc. Pero también me parece injusto tener que pagar 10.000 pts por 1 CD, y son prácticamente todos. ¿No se podría hacer algo?

En PSX esto creo que lo llevan muy bien. Por los juegos que tengo, podría haber adquirido dos más de PSX.

PSX También entra en mis planes.

P.D.

Saludos de un adictoconsolero de 26 tacos a todos los lectores de H.C. y en especial a vosotros. ¡Seguid así!

Si sacais mi carta que sea con mi "mote"

Evil Roy (Gerona)

"Lo que yo le pediría a este sector es que los CD's tengan un precio más razonable. Entiendo que hay varios intermediarios, vendedores, transporte... Pero también me parece injusto tener que pagar 10.000 pelas por un CD".

TOR (La Coruña)

"Lo de siempre, que bajen los precios de los cartuchos y los CD's, sobre todo en Saturn, que están por las nubes.

A los programadores de «Dragon Ball»: esmeraos un poco más cuando hagáis el siguiente «DBZ» ya que el manga más divertido, espectacular y emocionante se merece lo mejor...

Que no se molesten en sacar más bodrios de juegos. Avalanchas de periféricos, periféricos en cantidades industriales, sólo piso eso. Los querría a precio de coste, o por lo menos a uno razonable. Más originalidad a la hora de hacer juegos, sobre todo en los de lucha. Para ser perfectos deberíais ser bastante más rigurosos con los juegos."

Antes de nada os felicito por la que es y fue desde que salió a la venta, la mejor revista de videojuegos que existe, asi como la que más ha cambiado (a mejor) y en la única que confío ciegamente.

Respecto a la pregunta de este mes, podría escribir una enciclopedia (de las grandes) con todas mis sugerencias, y lo haría si supiera que se van a cumplir. Brevemente voy pasar a exponer mis principales ideas:

1.: Lo de siempre. Que bajen los precios de los cartuchos y CD's, sobre todo en SATURN, que están por las nubes. ¡Que aprendan de SONY! Con cuarenta mil pelas puedes comprar cuatro juegos para tu SATURN, mientras que con el mismo dinero te compras cinco juegos de PLAYSTATION ¡¡uno de regalo! Este concepto, unido al DRAGON BALL Z Ultimate Battle 22, ha hecho que me decantara por una consola que antes odiaba a muerte, y que desertara del MUNDO SEGA.

2.: A los GENIALES programadores del susodicho: esmeraros un poco más cuando hagais el próximo DBZ, pues creo que el manga más divertido, espectacular y emocionante, se merece todo lo mejor. Esto, naturalmente, aplicado a todos los juegos y todos los soportes.

3.: Que no se molesten en sacar más bodrios de juegos, que hay cada uno por ahí que se merecía un viaje sin vuelta al otro mundo junto con sus "GENIALES" progralgo.

4.: Avalanchas de periféricos, periféricos en cantidades industriales solo pido eso, ¿acaso es mucho? Pues sí, puesto que los querría a precio de coste, o por lo menas a uno razonable, que eso si que no cuesta un huevo. No se a los demás SUPERSAIYAJINS, pero yo cuando tengo ahorradas las diez o doce mil pelas para comprarme un joystick, una extraña energía procedente de no se donde, me empuja a gastarme esos billetes en algún juego.

5.: Más originalidad a la hora de hacer los juegos, especialmente en los de lucha. (Es que mira que son bagos los tíos).

6.: Para ser perfectos tendríais que ser un poco, mejor dicho, bastante más rigurosos con los juegos. Además sería buena idea que dieseis direcciones de compañías por si a alguien se le ocurriese una buena idea para un juego.

Bueno, no tengo ganas de seguir escribiendo, me voy a hechar una pachangita. Abur.

El Contrabandista Galáctico (Málaga)

"Primero quisiera una rebaja general en el software (el hardware ya es bastante). Me gustaría que Nintendo dejara de dotar a sus máquinas con un aspecto demasiado infantiloide y que, en general, no se nos considere unos críos sólo por tener este hobby. Que Sega no vuelva a dejar a sus usuarios tirados con trastos inservibles y que Sony siga haciendo un esfuerzo y traduzca hasta los arcades en 3D".

Devil of Blood (Madrid)

"En principio, al sector de los videojuegos le pediría en el 97 que mejorasen algunos aspectos que en el 96 no estuvieron demasiado acertados:

- La calidad de los nuevos juegos ha sido asombrosa, pero la diversión ha disminuido mucho. Esperemos que N64 haga juegos de gran calidad, pero sobre todo de gran diversión.

- Hasta ahora los videojuegos violentos han sufrido gran cantidad de censuras y prohibiciones. ¿Por qué diantre tendrán que censurar estas cosas? Están privando a la gente del derecho a disfrutar de su dinero.

- Otra cosa que se debería mejorar son las puntuaciones que las revistas dan los juegos.

- Por último habría que pedir un esfuerzo a los programadores, distribuidoras y demás para que los precios de los juegos no sean de más de ocho papeles".

Miguel Angel Romero (Málaga).

"Le pediría, y me conformaba con eso, que fuera como el 96, aunque la llegada de la Nintendo 64 hará que volvamos a repetir aquello de: 'Templa tus nervios, prepara tus armas, porque hoy comienza... la Guerra de las Consolas".

Por otra parte pido que las ferias de mangas y videojuegos vuelvan a ser las protagonistas durante el 97, y que los programadores sigan haciendo de las suyas con esos juegos que tanto nos gustan.

Rafael Diéguez (Madrid)

"Lo primero pedirle que todo les vaya viento en popa, que sigan sacando, programando y proyectando juegos tan buenos como los que se están viendo últimamente.

Que utilicen las tecnologías más potentes para conseguir el juego perfecto al alcance de todos los bolsillos.

Que se haga resurgir o se entierre definitivamente a las 16 bits, que están en una agonía absurda. Espero que la Game Boy siga a la vanguardia.

Por último, le pido al 97 que el sector de los videojuegos de una vez por todas se le deje de ver como una cosa exclusiva de niños."

Satanás (Madrid)

"¡Más imaginación!, no se rompen la cabeza las compañías para hacer juegos diferentes. Para que salga algo original, divertido, rompedor hay que esperar unos cuantos meses. Nintendo es la única compañía que se sienta a meditar y dice vamos a hacer algo que realmente rompa los esquemas."

Anyo Insa & Noel Fernández (Alicante)

"Sólo pido que para el 97 mi formato (Mega Drive) siga vivo y se sigan sacando juegos tan estupendos como los que se están sacando hasta ahora. Sólo quiero pedirle a Sega para el 97 un poco de comprensión y respeto para los miles de usuarios de Mega Drive que dependemos de ella".

Alvaro Prieto García (Madrid)

"Que no se retrase más la Nintendo 64. Que bajen los precios de videojuegos y consolas. Que no se olviden de la Game Boy y sigan sacando buenos juegos. Que Sony siga en su línea sacando grandes juegos para PlayStation y que Sega mejore los juegos de la Saturn".

Para el próximo mes, tema libre.
Enviad vuestras cartas a:
Hobby Press.
Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos N 4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Reivindicación del castellano

De Rafic.

Tengo 28 años, me considero una persona adulta, educada y sobretodo capaz de controlar todas las sensaciones que vivo al leer mes a mes Hobby Consolas. Pero esta vez ha sido superior a mi. Es que esto ya es el colmo de mi paciencia. La indignación acumulada durante tantos años ha tenido que salir. ¡Casi tiro la consola por la ventana! Gracias a Dios mi marido me ha sujetado (sobre todo porque no iba a conseguir nada).

Como cada mes he leído la revista de "pe a pa" esperando lo que siempre (tonta de mí): encontrar juegos de rol, rol-aventura o aventura gráfica TOTALMENTE TRADUCIDOS AL CASTELLANO. Pero no, resulta que Blazing Dragons también llega sin traducir. Yo soy española, no inglesa. En Inglaterra no venden juegos en español, ni en Japón, ni en Alemania... Cuando me siento ante la consola lo hago para jugar no para estar 2 horas jugando y 4 con el diccionario en la mano. Y que no me vengan con lo de que así aprendes idiomas. A mí, señores no me interesa aprender inglés, me interesa poder jugar con Mystaria, Shining Wisdom, Blazing Dragons, etc. enterándome de todo y no perder el tiempo.

Es patético tener 3 consolas y no poder comprarte los juegos que quieres porque, en un país que se habla el castellano, se venden en inglés. Ya me fastidia que en cualquier juego, sean 3 o 100 palabras, vengan en inglés pero en juegos en los que casi todo es leer o escuchar ¡es para morirse de los nervios!

No me extraña que este tipo de juegos no se vendan bien. Siendo lo principal los textos estamos listos. Además Soleil estuvo varios meses en el Nº 1, osea que no me digan que son para un grupo reducido ¡porque somos muchos! Si los vendieran en castellano no quedaría ni uno en las tiendas.

Por favor señores, más seriedad que como yo estamos mucha gente y tanta frustración e impotencia acaba por minarte los nervios, hacer que te hartes de todo y dejar de comprar juegos. Por todo esto quiero decir a Sega, Sony y Nintendo que nos tengan un poco de respeto, no sólo a mí, sino a todos los que como yo nos gastamos el dinero en juegos y hacemos que ustedes ganen billones "con B" de pts.

Yo soy española, no inglesa... Cuando me siento ante una consola lo hago para jugar, no para estar 2 horas jugando y 4 con el diccionario en la mano.

Rafic

Compañías buenas y malas

De Cerebro a todos los lectores.

Bueno señores lectores, creo que hay personas que escriben aquí que no tienen ni idea. Vamos a ver, seamos francos, todas las consolas son buenas, todas, desde las portátiles hasta las de nueva generación ya que todas, al fin y al cabo hacen su cometido: divertir. Ejemplos de ello son Sonic, Mario, Crash Bandicoot, la saga Virtua Fighter, la saga Tekken, F-1, Resident Evil, Tomb Raider y otros tantos.

No logro entender cómo se puede llega a insultar para defender una consola o compañía. Toda consola tiene sus pros y sus contras pero todas son magníficas.

Ahora llega la hora de unas cuantas verdades y espero que los lectores más impulsivos piensen bien las siguientes frases antes de decir cualquier tontería.

- Nintendo se ha equivocado sacando su N64 tan tarde. Podría haber arreglado un poco su error sacándola en navidad pero no ha sido así. Otro fallo es el precio estimado para sus juegos, 9.900, cuando los juegos de Sony por ejemplo están a 7.990. Además hay que recordar que 9.900 era también el precio de los cartuchos de Super Nintendo y que luego varios juegos (de gran calidad, hay que admitirlo) llegaron a superar las 11.000. ¿Pasará lo mismo con los juegos de N64?.
- La política de Sega es totalmente intolerable. Me acuerdo de cuando salieron al mercado el Mega CD y el 32X. La gente las compró y poco tiempo después se dejó de sacar juegos. ¿Cómo puede ser que una empresa tan importante haga eso? , ¿es que no tienen respeto a sus compradores? Espero que con Saturn no pase lo mismo.
- Sony no lo está haciendo mal para ser una empresa novata en este terreno. Un puntazo es que sus juegos son más baratos que los de Saturn (en general) y hay una gran cantidad, dando al comprador gran variedad para elegir. Encuentro que ha empezado con buen pie en este mundillo y espero que siga así.

Bueno señores, como ya he pedido al principio de estas conclusiones, espero que las piensen bien. Creo que no encontrarán ningún error.

Bien por El Pez de Viento y por Bulma. Mal por Sub-Zero y UltraSega.

Virtua Fighter 3, el mejor

De Glaurung "El Dorado" a unos cuantos.

Para empezar voy a criticar a un tal Rosito. Me parece muy bien que tengas en cuenta a Toshinden 3 y Tekken 3, he visto algunas imágenes y creo que son claramente superiores a las segundas partes de estos, pero creo que Virtua Fighter 3 para Saturn supera con creces a estos 2

juegos. No sólo porque usa una placa de recreativa mucho más potente sino porque atesora una jugabilidad increíble. Piensa que si Sega dice que el VF3 se realizará con un CD y un cartucho y que costará 17.000 será por algo.

En segundo lugar debo manifestar mi desacuerdo con F-1 Expert. Si Sega vende los juegos más baratos es por su política de distribución y por nada más. Además el Toy Story de MD he oido decir que tiene más fases y mejor jugabilidad que el de SN. En cuanto al ISSD creo que es sólo un caso aislado que también se ha dado a la inversa.

En tercer lugar hablar de la sección "Otaku Manga". Creo que es una tontería quejarse de ella aunque tenga poco que ver con los videojuegos pues sólo tiene 2 páginas. A mí no me importaría que dedicaran esas 2 páginas a los X-MEN o a Caperucita Roja ¡son sólo 2 páginas!. En cuanto al porno, creo que sois muy exagerados. Sólo ha salido alguna escena erótica.

Finalmente felicitar a la competencia. Si no fuera por Sony la gente de Sega se habría dormido en los laureles y no sacarían juegos tan buenos como el Nights.

Lo que es la envidia ¿eh?

De ¡Oh Rey Nintendo! a Alianza 32 Bits.

Mira chaval, cuando leí tu carta sólo pudo venir a mi mente una palabra: envidia. Tú flipas chaval. A nosotros los nintenderos no se nos ha subido la N64 a la cabeza pero se nos podría subir porque podemos alucinar en colores con una 64 bits. N64 no sale momificada sino que es más sencilla (y a la vez superior) porque para oir música o ver pelis no necesito la máquina porque ya tengo un CD y un vídeo y para conectarme a Internet tengo ordenador. Si no lo sabes, Sonic (sí, ese erizo baboso y malcriado) tiene al igual que Mario un juego de plataformas y con carácter infantil. Seguro que cuando te compraste tu Sega y te venía el Sonic tuviste que flipar.

Una cuestión de edad

De Manuel

Tengo 25 años, soy poseedor de una SNES y de una PSX y os escribo para comentaros una cosa: Todos en mayor o menor medida nos hemos sentido impresionados por el vídeo de N64. La velocidad del movimiento de los polígonos, la nula aparición de sprites en pantalla, el colorido y los efectos sonoros (que no la música)... Me la iba a comprar, bueno, me la había comprado de haber salido en octubre pero la verdad como estaba harto de esperar y tenía mono de nuevas sensaciones, decidí comprarme la PSX y la verdad es que no me he arrepentido. De hecho hasta me ha servido para darme cuenta de una cosa. Porque la N64 tendrá mucha tecnología, mucho anti-aliasing y mucha cosa pero yo seguiré prefiriendo mi PSX o la Saturn porque sus juegos me "motivan" mucho más. Y ahí es donde quería llegar yo. Me gustaría que antes de comprar la consola miraráis los juegos que os ofrece no vaya a ser que queráis caña de la buena y os ofrezcan sólo muñequitos y chorradas políticamente correctas. Yo quiero caña y Resident Evil me la da. Tomb Raider me la da y WipeOut, F-1 o Doom también. Por eso si quieres sentir cómo sube la adrenalina o cómo te hacen trabajar el cerebro a 100, si como yo buscas juegos que sean ya algo más que un simple divertimento infantil, amigo mio en los 32 bits lo tienes, porque por mucho que los señores de Nintendo no lo reconozcan, la N64 sigue derrochando infantilismo por los 4 costados. Me gustaría ver si algún día sale algún juego como Loaded o Resident Evil para N64 sin que tenga que pasar por la censura de la gran N. Así que ya lo sabéis, la N64 es muy superior a cualquier otro soporte del mercado, eso nadie lo discute, pero si os fijáis bien veréis que no sólo eso importa, que si a lo mejor sois un poco crecidítos que Mario baile breakdance o que salve a la princesa os la traerá floja. Lo que buscaréis será un mayor surtido de títulos que cubra vuestras espectativas, que alcance el rol, la estrategia o el beat'em up más salvaje y yo creo que las 32 bits lo cubren. No creáis que quiero arremeter contra la N64 (enorme la mires por donde la mires) simplemente quiero que os deis cuenta de que existen un tipo de juegos un poco más adultos a los que quizá con la 64 no podréis acceder, un poco peores a nivel técnico pero quizá más acordes con vuestros gustos y edad.

...Me parecen de risa las cartas en las que insultan a las mascotas de la consola oponente o en las que se critican las escenas subidas de tono de Otaku manga...

Judas del Clan Gangrel

La N64 es muy superior a cualquier otro soporte del mercado, eso nadie lo discute... pero a lo mejor que Mario baile breakdance os la tare floja...

Manuel

Insultos a mascotas

De Judas del Clan Gangrel a todos los lectores.

Hola, tengo 17 años y soy lector de la revista desde principios del 96. Escribo porque esta sección me ha llamado la atención desde que comenzó. No me parece mal que haya disputas entre poseedores de consolas distintas pero me parecen de risa las cartas en las que empiezan a insultar a las mascotas de la consola oponente o en las que se critican las escenas subidas de tono de la sección manga. Creo que son mandadas por niños que han pasado una infancia horrible y por lo tanto que poseen problemas psicológicos que desembocan en el percatar a los demás lectores de "el parecido de Sonic con un puercoespín eunuco", "la amorfa forma de Crash B." o "la simpleza de la persona de Mario (que tiene la suerte de, a pesar de ser fontanero, tener un trabajo estable). Otra cosa, a los que os parezcan mal las dichosas páginas, tirarlas a la basura y ... MAGIA ya no hay problema.

Más de lo mismo

De Jorge Gómez

Tal vez no tenga razón pero ¿no creéis que eso de tratar a mascotas (¡o incluso compañías!) como personas es un poco estúpido? Parece mentira que no os deis cuenta de que son simples dibujos ¿por qué os empeñáis en llamar "cabezón", "albóndiga", "baboso", "puerco amorfo" y demás tonterías a una serie de trazos coloreados que las compañías de videojuegos llaman mascotas y usan como reclamos?. ¿De verdad también os convertiríais en los grandes defensores de una M... si Nintendo, Sega o Sony se hicieran con una como mascota? Creo que deberíais dejar de comeros el coco pensando qué nuevos insultos podéis poner el mes que viene para luego ir corriendo a enseñarle tu artículo a tus amigos. No quiero entrar en ese estúpido juego de insultar a "X" para parecer mayor. Pero si a alguien le interesa saber a que viene todo esto sólo tiene que mirar el artículo titulado "el defensor de Sonic" en la HC de enero.

¿Buscas algún truco?

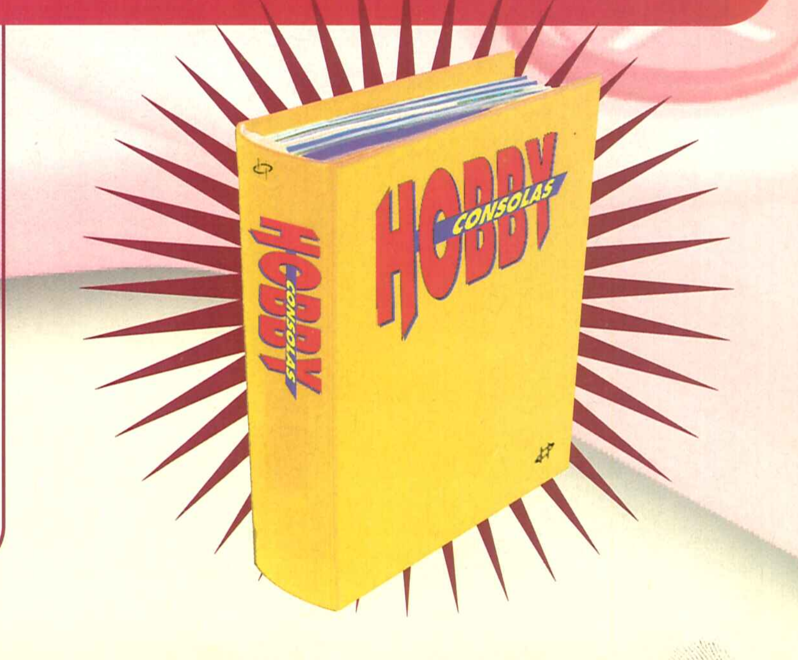
Pues aquí tienes la lista de **todos los que hemos publicado** en Hobby Consolas **desde enero del año pasado.**

trucos

Juego	Consola	HC núm.
Separation Anxiety	Super Nintendo	53, 60
Shadow Run	Mega Drive	50
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	53, 62
Shinobi 3	Mega Drive	58
Shinobi Legions	Saturn	57
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51, 52
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61
Smash Tv	Super Nintendo	58
Snatcher	Mega CD	53
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Star Trek	Super Nintendo	54
Starblade	3DO	51
Starblade Alpha	PlayStation	63
Stimpy's Invention	Mega Drive	57
Story of Thor	Mega Drive	51
Story of Thor 2	Saturn	63
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter Alpha	PlayStation	59, 61
Street Fighter Alpha	Saturn	58, 62
Street Racer	Super Nintendo	51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Pang	Super Nintendo	58
Super Punch Out	Super Nintendo	50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Syndicate	Super Nintendo	50
Tekken	PlayStation	59
Tekken 2	PlayStation	60, 61
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	PlayStation	62
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Mega Drive	50
Thunder Hawk 2	PlayStation	58
Thunder Hawk 2	Saturn	57
Thunder Strike 2	Saturn	59
Tintín en el Tibet	Mega Drive	58
Tintín en el Tibet	Game Boy	56, 61
Tintín en el Tibet	Super Nintendo	55
Toshinden	PlayStation	55
Toshinden	Saturn	54
Toshinden 2	PlayStation	57
Toshinden Remix	Saturn	61
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54, 59
Total NBA'96	PlayStation	59
Toughman Contest	Mega Drive	51, 52
Toy Story	Mega Drive	55, 56, 58
Toy Story	Super Nintendo	56
Triple Play'97	PlayStation	63
Twisted Metal	PlayStation	53
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61
Urban Strike	Super Nintendo	51, 55
Vectorman	Mega Drive	55, 57, 63
Viewpoint	PlayStation	56
Virtua Cop	Saturn	55, 62
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55, 56, 60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Virtua Fighter Remix	Saturn	51, 57
Warhawk	PlayStation	54
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Warlock	Mega Drive	56
Wayne's World	Super Nintendo	62
Weapon Lord	Super Nintendo	53, 55
Wild Woody	Mega CD	60
Williams Arcade's Greatest...	PlayStation	62
Wipeout	PlayStation	57
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
Worms	PlayStation	61

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.



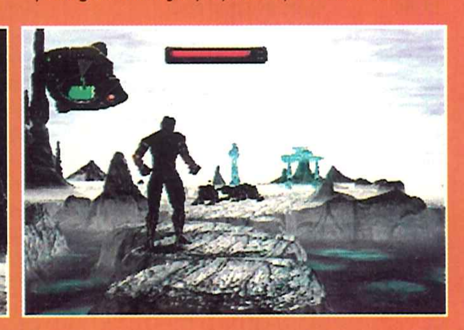
Perfect Weapon

Playstation • Electronic Arts • Marzo

Parece que la moda de las aventuras sigue invadiendo el sector. Electronic Arts nos traerá el mes que viene un juego realizado por ASC Games en el que tendremos la oportunidad de disfrutar con las vivencias de un valiente kickboxer perdido en extraños mundos poblados de no menos extraños seres. No hay que ser un lince para darse cuenta de que estamos ante un claro competidor del sensacional «Time Commando», ya que la propuesta de este programa también recoge una mezcla de aventura de acción en 3-D y beat' em up. Así, nos encontraremos con un explosivo coctail de misterio, ciencia ficción y muchos golpes. Ya veremos lo que da de si.



El aspecto gráfico de este programa, sus juegos de cámaras y el planteamiento general en plan aventurero nos recordará a «Time Commando» sólo que con un protagonista mejor preparado para la lucha.



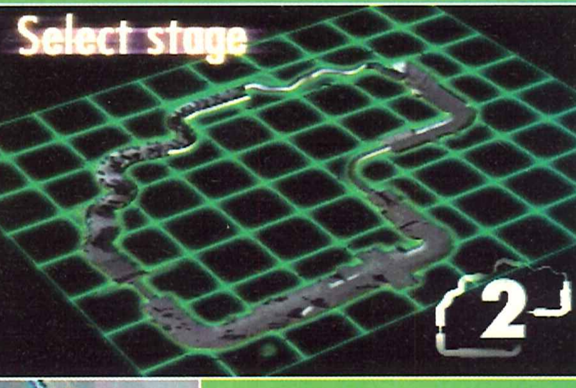
Scorcher

Sega Saturn • Sega • Marzo

Las carreras futuristas que han inspirado juegos de tanto éxito como «Wipeout», vuelven a ser la excusa para que Sega nos ofrezca un juego donde primará, antes que nada, la espectacularidad gráfica de los escenarios. Circuitos enrevesados y plagados de trampas pondrán a prueba nuestra habilidad y nuestros reflejos proponiendo obstáculos a cual más inesperados que debemos superar a elevadísimas velocidades. Podremos disfrutar de tres modos de juego entre ellos un campeonato que nos obligará a lograr los mejores registros para ir accediendo a nuevos niveles de vértigo y velocidad. Sorprendente y original este título estará en marzo a vuestra disposición.













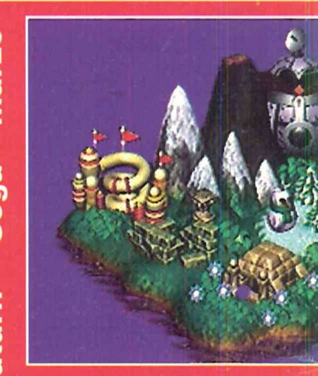
La sensación de velocidad y los muchos e inesperados obstáculos que nos presentarán lo circuitos serán los principales atractivos de este curioso título que Sega nos presentará el mes que viene.

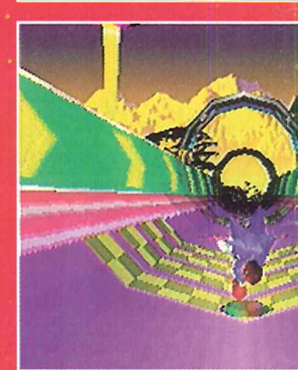
Sonic 3D

Sega Saturn • Sega • Marzo





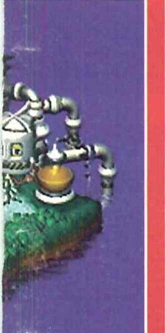




ID 4



Sonic se va a estrenar en Saturn con una conversión casi idéntica de su último gran éxito en Mega Drive. Travelers Tales y Sega han adaptado «Sonic 3D» a la tecnología 32 bits logrando un cartucho que sabrá divertir y atrapar a los incondicionales de la mascota azul. El juego se basará en el rescate de los flickies, unos pequeños pajaritos de colores que seguirán a Sonic donde quiera que vaya. Para rescatar a los flickies Sonic deberá recorrer extensos mapeados tridimensionales eliminando a los enemigos que encuentre y buscando la salida de cada nivel. Al final, un robotizado Robotnik hará lo imposible por ponerle las cosas difíciles. Para completar la aventura, Tails y Knuckles se encargarán de poner la nota de color arrastrando al erizo hasta imponentes fases de bonus donde podrá encontrar las esmeraldas del caos. En fin, que en este compacto encontraréis los elementos tradicionales de todo Sonic, pero con un aire fresco y renovado.









Kirby's Fun Pack

Super Nintendo • Nintendo • Marzo





¿Preparados para las sorpresas? ¿sí? pues ahí va una de las buenas: Qué pensaríais si os dijéramos que el próximo cartucho de Kirby en SNES no va a tener dentro un juego... Pues preparaos por que es cierto. «Kirby's Fun Pack», que así se llama el susodicho, no va a tener un juego... ¡va a tener 9! Como lo oís. Y en este amplio catálogo de pruebas, nuestro orondo personaje hará casi de todo, desde romper bloques de piedra a puñetazos hasta batirse en duelo con samurais pasando por sus inseparables plataformas y sus insaciables instintos alimenticios. Si os preguntáis ahora cómo es posible tanta diversión en un sólo cartucho os diremos que llevará la friolera de 32 megas y que llegará, salvo catástrofe, el mes que viene.



Los 32 megas de este cartucho darán mucho de si. Tanto como nueve juegos diferentes en los que habrá plataformas a tutiplén, puzzles, gigantescos enemigos finales y simpatiquísimos escenarios.





Playstation / Saturn • Electronic Arts • Marzo

Las buenas intenciones demostradas por E.T. han resultado ser falsas. STOP. Los extraterrestres lejos de ser seres amigables están dispuestos a invadir toda la Tierra. STOP. Su punto de partida serán Saturn y Playstation y la fecha del ataque será el mes de marzo. STOP. Ese mes, si no ocurre un milagro que lo impida, tendremos que subirnos a alguno de los pocos cazas que aun nos queden y liarnos a tiros con todas esas pequeñas naves alienígenas en un arcade de acción obra de Fox Interactive. STOP. Con vuestra ayuda la tierra se defenderá del ataque. STOP. No es perdáis el desenlace de esta angustiosa situación en nuestra próxima cita. STOP.

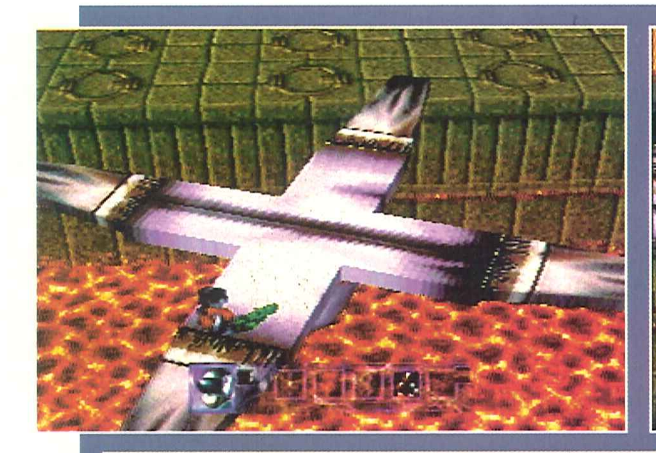


Tendréis que ser muy hábiles con los mandos de los aviones para expulsar a todos los aliens de la tierra.



Contra. Legacy of War

PlayStation • Konami • Marzo



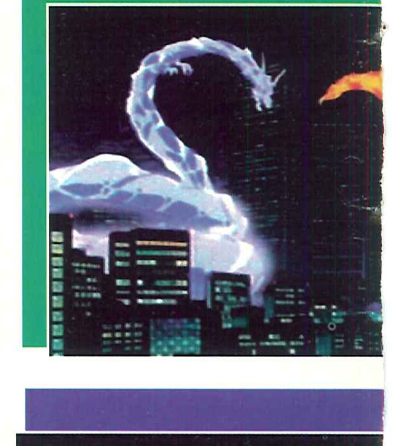




Konami se ha decidido por fin a sacar en nuestro país la versión PlayStation de un juego de la saga «Contra». Esta serie de juegos de acción y disparo es más conocida en España por «Probotector» y ya ha tenido cartuchos para Mega Drive, Super Nintendo, Game boy, NES... A partir del mes que viene debutará en la 32 bits de Sony con el nombre de «Contra. The Legacy of War» y ofrecerá básicamente las mismas dosis de diversión de sus antecesores pero con un profundo retoque gráfico que incluirá escenarios renderizados en 3D, montones de enormes enemigos e incluso un original modo de juego que necesitará de las típicas gafas de cristales rojo-azul para crear la ilusión de estar jugando dentro de la pantalla. Preparaos por que la invasión está al caer.



El retoque gráfico que han sufrido todos los elementos del juego no impedirá que disfrutemos de las mismas dosis de acción (y dificultad) a las que nos ha acostumbrado los juegos de la serie.



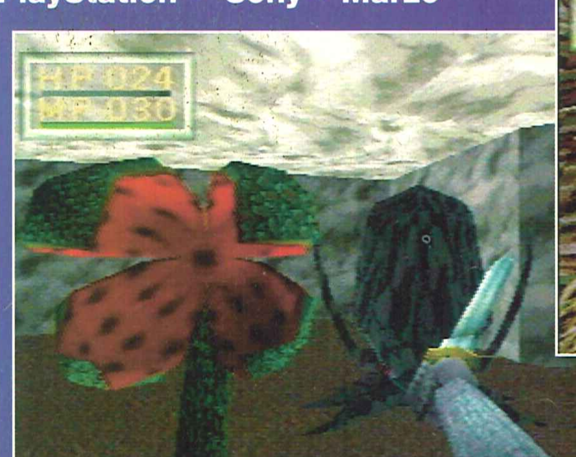






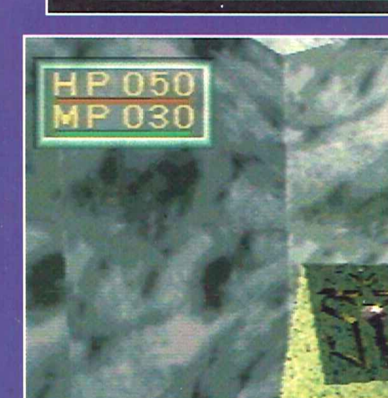
King's Field

PlayStation • Sony • Marzo





Enemigos de fantasía moviéndose sigilosamente por escenarios tétricos y agobiantes. Sin duda éste será un juego para guerreros valientes e inteligentes.



Psychic Force

PlayStation • Acclaim • Marzo



El estilo manga invadirá PlayStation de la mano de Acclaim. Y lo hará siendo protagonista de un arcade de lucha bastante peculiar que nos llevará a pelear en un espacio tridimensional absoluto en el que los personajes flotan en el aire como si de saiyanos se tratara. Y es que en este «Psychic Force» vamos a encontrar muchos elementos de los juegos de la serie «Dragon Ball». Por ejemplo, los espectaculares ataques especiales, base y fundamento de la lucha, que serán casi el único golpe posible de realizar. Gráficos poligonales en 3D de gran calidad y escenarios cuidados y detallados serán sus grandes virtudes técnicas.







Una espectacular intro al más puro estilo animé nos introducirá de lleno en este arcade tridimensional tan atípico como los de la serie «Dragon Ball».



Rol de mazmorra y calabozo, con laberintos, perspectiva subjetiva, magia, espada y monstruos de fantasía. Así de fácil se resume la nueva (y atípica) oferta de Sony para los usuarios de PlayStation. «King's Field» nos arrastrará a un extraño mundo creado a base de imaginación y peligrosas cuevas donde nuestra habilidad con la espada será tan importante como nuestra inteligencia y sentido de la orientación. La estrategia en el uso de los puntos mágicos y vitales, los items y los encantamientos es lo único que nos permitirá avanzar por esta larga muy difícil aventura. Una aventura para los más roleros y los más sedientos de peligros.



Como en cualquier juego de rol tendremos a nuestra disposición numerosos menús que nos permitirán seleccionar los objetos, hechizos, armas y defensas más apropiadas para cada situación.

Suikoden

Playstation • Konami • Marzo





El rol se hace protagonista en PlayStation gracias a un RPG de sabor clásico que nos recordará a juegos del calibre de la serie «Phantasy Star» o «Breath of Fire». Los responsables del invento son los chicos de Konami que han puesto su buen hacer en un CD precioso gráficamente y de larguísimo desarrollo. El sistema de lucha será estático, por turnos, más para estrategas que para habilidosos. Habrá amigos que se unirán a nuestra causa, tiendas para comprar y vender, largos mapeados, monstruosos enemigos, multitud de armas e items para mejorar a nuestros héroes... Vamos, que no faltará ninguno de los elementos propios y tradicionales de los RPG de altura.





The Lost Vikings 2

PSX/ Saturn/ Super Nintendo• Interplay • Marzo

Interplay vuelve al ataque con la segunda parte de un título de estrategia/plataformas que hizo las delicias de los usuarios de Mega Drive y Super Nintendo. «The Lost Vikings 2», distribuido por Virgin, mantendrá el encanto de la primera parte obligándonos a combinar las habilidades de tres aguerridos vikingos en su aventura temporal.

El juego, que aparecerá en 32 bits y Super Nintendo hacia el mes de marzo, nos dará la ocasión de probar nuestras dotes estratégicas a la vez que disfrutamos de un cuidado planteamiento gráfico y un plástico sentido del humor.





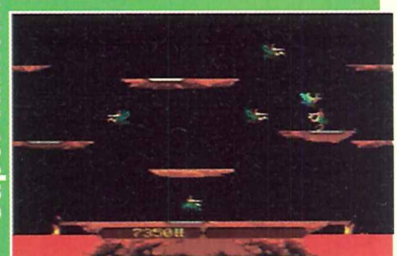




Los nuevos escenarios renderizados dotarán de más frescura gráfica a un juego que tendrá su gran virtud en saber atrapar en sus divertidas fases en forma de puzzle y laberinto.

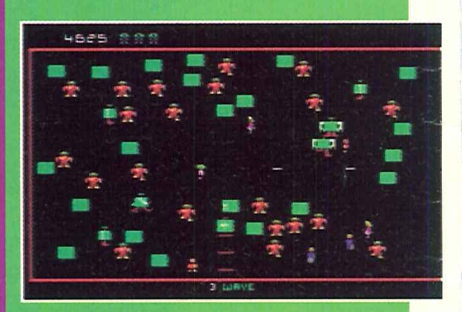
William's Arcade Gratest Hits

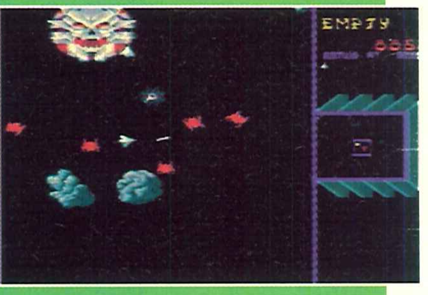
Super Nintendo • THQ • Marzo



«Defender», «Defender 2», «Robotron», «Joust» y «Sinistar» son los clásicos arcades de Williams que podrán disfrutar aquellos usuarios de Super Nintendo que se decanten por este nostálgico recopilatorio. Matamarcianos, plataformas y acción en su esencia más sencilla son los valores de estos juegos que barrían en los salones allá por los años ochenta.

El cartucho estará distribuido por Arcadia bajo el sello de THQ y estará en las tiendas españolas a finales de febrero.







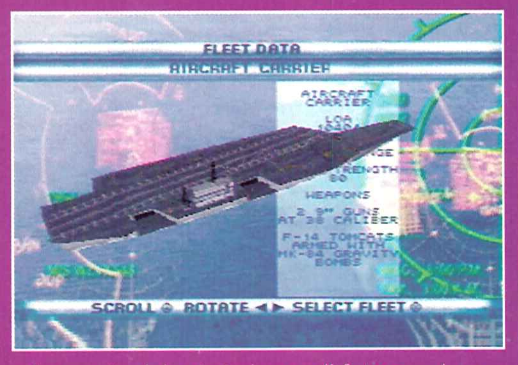
Battlestations

Playstation • E. A.• Abril





Para jugar a la guerra de barcos ya no va a hacer falta papel y lápiz. Gracias a Electronic Arts y su «BattleStations» los poseedores de una PlayStation van a poder dedicarse a hundir acorazados, destructores y demás naves utilizando simplemente el pad de su consola. Este juego de estrategia pondrá a prueba vuestra habilidad para ganar campañas bélicas navales al mando de una flota de combate. Desplegar vuestras unidades, preparar trayectorias y enfrentaros a barcos enemigos serán vuestras ocupaciones más importantes en un compacto que promete satisfacer a los estrategas más exigentes. Su lanzamiento está previsto para el mes de abril.



Los amantes de la estrategia van a disfrutar como locos con este juego de Electronic Arts en el que se nos pondrá al mando de una flota naval en pie de guerra.

Area 51

Playstation • GTI • Marzo-Abril

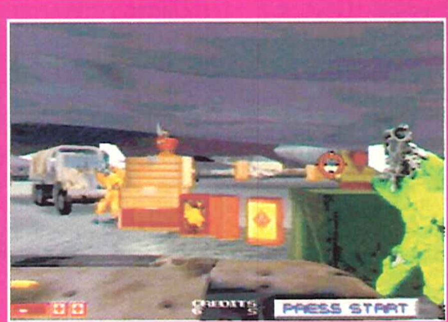
Si habéis visto la película "Independence Day" sabréis que el Area 51 es un lugar ultra secreto donde se estudia el fenómeno OVNI. Si además sois asiduos lectores nuestros sabréis también que «Area 51» es el título del último juego de GT Interactive para Playstation. Pues bien, resulta que el citado juego tiene prevista su salida para los meses de marzo-abril y nosotros ya le hemos echado un vistazo.

Lo que hemos sacado en claro de una versión aún en desarrollo son dos cosas muy evidentes. Por un lado que de ahora en adelante vamos a hablar mucho de este "shoot'em up" tipo «Virtua Cop» y por otro que la acción ha encontrado un aliado perfecto en este juego.

Manteneos en la onda que os seguiremos informando el mes próximo.







Power Move Pro Wrestling

Playstation • Activision • Marzo

Activision y Proein se han aliado para traer hasta nuestras PlayStation una realista versión de la lucha libre americana. El juego nos ofrecerá la ocasión de manejar a doce musculosos y poligonales personajes capaces de desarrollar sin excesivas complicaciones todas las llaves y movimientos de este deporte-espectáculo, en un intento de mostrar el juego de lucha libre más realista de cuantos se han hecho. Buscando este realismo se han eliminado todo tipo de barras de energía y los combates no acabarán hasta que seamos capaces de inmovilizar al rival o se agote el tiempo límite. El juego estará muy pronto en la calle y lo analizaremos más a fondo el mes que viene.





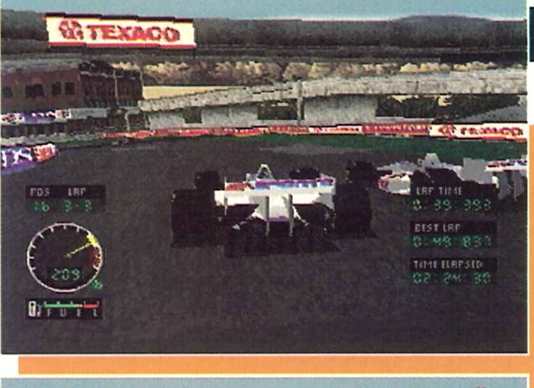


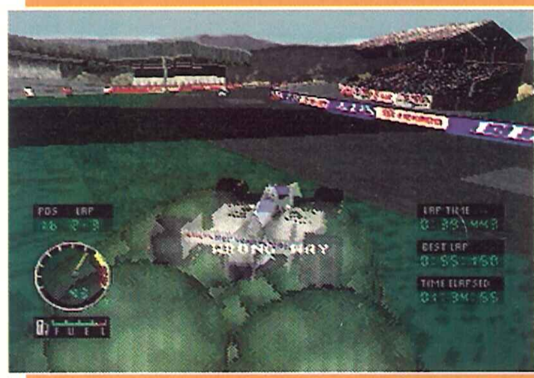




Mario Andretti Racing

Saturn • E. Arts • Marzo









La competición de coches más veloz del momento probará suerte el próximo mes en Saturn, bajo la supervisión de uno de los pilotos más grandes que ha dado el automovilismo, Mario Andretti. En este compacto, conversión de un homónimo que salió hace pocos meses para PlayStation, podremos disputar los más atractivos campeonatos de Formula Indy y Stock Cars e introducirnos de lleno en el sorprendente mundo de las carreras de coches. En este juego, aparte de organizar nuestros propios campeonatos o disputar carreras de exhibición, tendremos la oportunidad de modificar las características mecánicas de nuestro bólido. Un divertido arcade de conducción que espera triunfar en este difícil género.

La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones Clubs intercambios cambios

CAMBIOS

CAMBIO «Olympic Soccer» de PSX por «Time Commando». Llamar al TF: 924-671689. Preguntar por Dani.

CAMBIO Mega Drive 2 con un mando y el juego «Fifa Soccer'96» por Super Nintendo con un juego. Preguntar por Arnau. TF: 973-446948.

CAMBIO Mega Drive con dos mandos y con los juegos: «Megaman 1 y 2», «Virtua Racing» o «Sensible Soccer» por Super Nintendo con «Super Mario All Star» + 4 juegos buenos y dos mandos, en perfecto estado. Preguntar por Amado. TF: 952-352681.

CAMBIO juegos de Saturn: «Daytona USA», «Internacional Victory Goal», «Myst», «Mystaria» y «Virtual Hydlide» por otros de la misma consola. Llamar a partir de las 5'00 horas al TF: 985-852045. Preguntar por Diego.

CAMBIO Nintendo en perfecto estado, con 4 meses de uso en total, con un mando y 4 juegos: «Metroid», «Four Players Tennis», «Rad Racers» y «Gremlins 2» por Super Nintendo o Mega Drive con un mando. Preguntar por Diego. TF: 976-732403.

¡GRAN GANGA! cambio la película más graciosa del manga: «Tenchi Muyo» por «Ninja Scroll» o «Urotsukidoji». Llamar de 14'00 a 22'00 horas. Sólo Valencia. Preguntar por José (hijo). TF: 96-3599409.

CAMBIO Super Nintendo con «Super Mario All Stars» por Mega Drive + Mega CD + «Sonic CD» en buen estado. Preguntar por Ken. Llamar por las tardes. TF: 971-739889.

CAMBIO Mega Drive con 2 pads: manual y con turbo y los juegos: «Mortal Kombat 3», «Fifa'96», «Rey León», «Sonic Knuckles», «Fatal Fury», «Street Fighter 2 Special Edition», «Megaman 1 y 2», etc... por «Virtua Fighter 2» y «Tomb Raider» de Saturn. Preguntar por Javi. TF: 986-376683.

CAMBIO los juegos de Saturn: «Virtua Fighter», «Pebble Beach Golf Links» y «La Mansión de las Almas Ocultas» por otros 3 juegos. O bien los tres por «NiGHTS» + 3D control pad. Llamar al TF: 958-891366. Preguntar por Sergio o Manolo. Llamar todos los días a partir de las 14'00 horas.

CAMBIO Mega Drive con 19 juegos: «Toy Story», «Fifa'95», «Power Ranger», «Batman y «Robin», etc... y Master System con 11 juegos: «Taz-Mania», «Ninja Gaiden» y pistola con juego por Saturn. Preguntar por Juan. TF: 986-303920.

CAMBIO los juegos: «NBA Live'96» y «Olympic Games» por «Resident Evil» y «Wipeout» respectivamente. Sólo Sevilla. Preguntar por Enrique. TF: 95-4228686.

CAMBIO los juegos: «Soccer» y «NBA All Stars Challenge» por el juego «Fifa Soccer'96» o «Fifa Soccer'97». Preguntar por Jesús. Llamar sobre las 18'00 horas.TF:907-887275.

CAMBIO «Raging Skies» de PlayStation por «Jungla de Cristal: La Trilogía». Preguntar por David o Fernando. TF: 925-181661.

CAMBIO Sega Saturn (Pal) o juegos por Sega Saturn japonesa o americana con o sin juegos. También por Nintendo 64. Preguntar por Angel.TF:964-239289.

VENTAS

VENDO Mega Drive con los juegos: «Sonic», «Mega Games 2», «Rey León», «Beavis and Bust Heart», «Sonic & Knuckles», «WWF» y «Light Crusader». También vendo los juegos por separado. Sólo las Palmas. Preguntar por David.TF:928-372305.

VENDO consola Neo Geo en perfecto estado. También vendo los juegos: «Nam 1975», «Super Sidekicks», «Fatal Fury 1 y 2» y «Art of Fighting». Todo muy buen cuidado. Preguntar por Juan Carlos.TF:909-110659.

¡OFERTA! vendo juegos de Mega Drive, últimas novedades a 5.000 pesetas cada uno. Preguntar por Luis. Sólo Madrid.TF:91-6563767.

¡URGENTE! vendo Super Nintendo + 1 pad + 5 juegos + Super Game Boy. Entre los juegos están: «Mario All Stars» y «Jurassic Park». Precio Razonable. Preguntar por Diego.TF:986-294924.

VENDO Sega Mega Drive con 3 juegos y un mando grande por 15.000 pesetas. ¡NEGOCIABLES! Preguntar por Jose Carlos.TF:91-4582361.

VENDO Mega Drive con 14 juegos. Entre ellos: «Fifa'96». Precio a convenir. También con dos mandos de 6 botones. Además cambio por Saturn o PlayStation con un mando y algún juego. Sólo Madrid.TF:91-4761484.

VENDO Master System 2 con 1 mando y 13 juegos por 16.000 pesetas o cambio por Mega Drive con juegos y mando. Preguntar por Paco (hijo). Sólo Madrid. TF: 91-6081346.

VENDO Super Nintendo con 9 juegos y 2 mandos por 25.000 pesetas o la cambio por PlayStation con un juego y con un mando. Preguntar por Eduardo (hijo). Sólo Madrid. TF: 91-5041051.

VENDO Super Nintendo con 2 mandos y los siguientes juegos: «Super Mario World», «Super Probotector», «Street Fighter 2», «Street Fighter 2 Turbo» y «Super Mario Kart». Todo por 20.000 pesetas. Preguntar por Eneko. TF: 94-4753501.

VENDO Super Nintendo con «Dragon Ball Z 3», «International Superstar Soccer», «NBA Jam Tournament Edition», «Illusion of Time», «Hiper Zone», «Super Star Wars», «Donkey Kong Country» y «Super Street Fighter 2» por 25.000 pesetas. Precio negociable. Preguntar por Marc. TF: 96-5631165.

VENDO los siguientes juegos para Mega Drive: «Sonic» (1.000 pesetas), «Sonic 2» más trucos para convertir a Sonic en Super Sonic (4.000 pesetas) y «Worl of illusion» con passwords y una sorpresa (3.000 pesetas). Vendo todos por 7.500 pesetas. Preguntar por Martín. Llamar a partir de las 21'30 horas. TF: 986-323018.

VENDO «Sonic 3D» de Mega Drive por 3.000 pesetas. Está nuevo. Interesados escribir a: Domingo García Gordillo, C/ 4 Esquinas, 4. 11630 - Arcos de la Frontera- (Cádiz). URGENTE.

VENDO Super Nintendo con 2 mandos y 10 juegos por 20.000 pesetas. Preguntar por Javi. TF: 977-662970.

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C.P. Tel.

....

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre "La Gran Ocasión". Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENDO Mega Drive con 2 mandos de 6 botones y 12 juegos: «Mortal Kombat 3», «Comix Zone», «Fifa'95», «Striker», «Spiderman», «Sonic» y «Megaman 1 y 2». Junto o por separado. Precio el que acordemos. Preguntar por Israel. TF: 93-7165663.

VENDO Super Nintendo con 2 mandos, más adaptador para juegos americanos y japoneses y con 5 juegos: «Donkey Kong Country», «Magic Adventure», «Super Mario Bross», «Super Pang» y «Fatal Fury Special» por 20.000 pesetas. Sólo Barcelona. Llamar de 21'00 a 22'00 horas. Preguntar por Alfredo. TF: 93-3595473.

VENDO Mega Drive con dos meses de uso y cuatro juegos por 12.000 pesetas. Interesados llamar al TF: 93-3954200. Preguntar por Víctor. Y regalo juego de Game Gear a elegir entre 10.

VENDO Super Nintendo con «Super Mario World», «Zelda», «Super Castlevania IV», «Super R.Type», «Super Ghouls 'N' Ghosts», «Street Fighter 2», «Dragon Ball Z 2» y «Starwing» por 16.000 pesetas. Vendo «Illusion of Time», «Donkey Kong Country» y «Super Mario World 2» por 5.000 pesetas cada uno. Preguntar por Nacho. Sólo Oviedo o Gijón. TF: 985-252144.

VENDO Mega Drive por 6.000 pesetas o con juegos por 12.000 pesetas. También vendo Mega CD 2 con tres juegos por 15.000 pesetas y dos mandos de 6 botones por 4.000 pesetas o todo por 25.000 pesetas. Preguntar por Víctor. TF: 91-5795454.

VARIOS

¡ATENCIÓN! vendo o cambio juegos de Saturn: «Panzer Dragoon», «Daytona USA» y «Victory Goal» por «Guardian Heroes» si puede ser con caja y manual o cada uno por 2.995 pesetas. Sólo Barcelona. Llamar a partir de las 20'00 horas.TF: 93-3922546. Preguntar por Samuel.

CAMBIO O VENDO juegos de Master System y Game Gear y transformador de Master System para Game Gear. O cambio por juegos de Mega Drive y trucos de «Primal Rage», «Sonic & Knuckles» o mando de 6 botones. Llamar al TF:957-630433. Preguntar por Rafa.

VENDO O CAMBIO Mega Drive con 2 mandos y 12 de los mejores juegos. Entre ellos: «Sonic 3», «Aladdin» y otros más. Valorado en más de 100.000 pesetas. Lo vendo por 30.000 pesetas o lo cambio por Sega Saturn con un mando o juego. Llamar al TF: 96-1461263. Preguntar por Esteban.

VENDO O CAMBIO Saturn con cable RF, mando de control pad 3D y los siguientes juegos (un total de 10 juegos): «World Wide Soccer», «NiGHTS», «Exhumed», «Wipeout», «Panzer Dragoon 2», etc... También hay algunas sorpresas más. Preguntar por Antonio. TF: 956-653865.

¡¡¡OCASIÓN!!! vendo, cambio y compro juegos de PlayStation y Saturn. Últimas novedades a 4.000 pesetas. Preguntar por Manuel. TF: 907-883708.

¡OFERTA! vendo «King of the Monsters» por 3.500 pesetas en buen estado o cambio «Mystic Quest» por algún juego largo sin passwords con algún truco. Llamar de 5'45 a 7'45 horas. Sólo Córdoba. Preguntar por Sergio. TF:957-274098.

VENDO Master System con 2 mandos y 20 juegos por 16.000 pesetas. Super Nintendo con 2 mandos, «Mario Paint» y 6 juegos por 20.000 pesetas o cambio ambas consolas por PlayStation con un mando. También vendo Neo Geo CD con 2 mandos y 3 juegos por 40.000 pesetas. Sólo Valencia. Preguntar por Víctor. TF: 96-3855845.

CAMBIO «EarthWorm Jim» de Game Boy por «Zelda» o «Super Mario Land 2». También quiero comprar el libro de instrucciones del juego «Rocket Knight Adventures» de Mega Drive por 300 pesetas. Sólo Sevilla. Preguntar por Kike. TF: 954-391964.

VENDO O CAMBIO Game Boy con 3 juegos: «Kirby's», «Addams Family» y «Tetris» por 6.000 pesetas o la cambio por Mega Drive básica. Llamar de 18'00 a 21'00 horas. Preguntar por Javi. TF: 952-424023.

VENDO O CAMBIO Mega Drive 2 con Mega CD 2 con 7 juegos CD, entre ellos: «Eternal Champions CD», «Mickey-Mania», «Tomcat Alley» y de Mega Drive «NBA Jam» por 25.000 pts o lo cambio por Saturn. Preguntar por Víctor. Sólo almería. TF:950-244293.

VENDO Mega Drive con dos juegos: «Micromachines Turbo Tournament 96» y «Sonic 2» con Mega CD 2 y siete juegos buenos de esta consola por 22.000 pesetas o cambio por PlayStation o Saturn sin juegos. Preguntar por Gonzalo. TF: 976-271909.

VENDO O CAMBIO Mega Drive con 2 mandos y tres juegos: «Aladdin», «Sonic» y «Eternal Champions» por 20.000 pesetas o suelto precio a convenir. Sólo Málaga. Preguntar por Nuria. TF: 952-238039.

COMPRAS

COMPRO Game Boy por 3.000 pesetas y «Killer Instinct» por 1.000 pesetas y el «Street Fighter 2» por 1.000 pesetas. Llamar al TF: 980-517365. Preguntar por Sergio.

COMPRO urgente y desesperadamente el «Mortal Kombat 2» de Super Nintendo. Interesados llamar de 16'00 a 18'00 horas. Precio a discutir. ¡URGENTE! Preguntar por Rubén. TF: 925-537532.

COMPRO juego de Game Boy «Micromachines 2» por un precio entre 6.000 y 7.000 pesetas. Interesados llamar a partir de las 16'00 horas al TF: 959-284417 0 959-284470. Preguntar por Joaquín.

COMPRO por 2.000 o 2.500 pesetas el juego de Game Gear «Krusty's Fun House». Escribir a: Pablo Antonio Tera de Paz, Plaza Aldehuela, 2-3º A. 28999 - Fuenlabrada- (Madrid).

COMPRO Game Gear en buen estado por 5.000 pesetas con o sin juegos. Preguntar por Rubén. TF: 91-6909707.

COMPRO juego «Sonic 3» para Mega Drive. Precio a convenir. Me conformo con caja e instrucciones y juego en buen estado. Preguntar por Tomás (hijo). TF: 969-128135.

COMPRO juego para Mega Drive: «688 Attack Sub» con manual de instrucciones. Estaría dispuesto a pagar hasta 10.000 pesetas. Interesados llamar a partir de las 22'00 horas de la noche. TF: 94-4952489. Preguntar por Luis Miguel.

¡¡¡URGENTE!!! compro las instrucciones del juego para Super Nintendo: «La leyenda de Saien» y que estén en español. Preguntar por Iván. TF: 981-771581.

¡¡¡URGENTE!!! compro PlayStation por 17.000 pesetas y si es con un juego por 20.000 pesetas. Preguntar por Angel. Llamar de 18'00 a 22'00 horas. TF: 985-331179.

COMPRO los juegos de Nintendo: «Double Dragon 3», «Last Action Hero», «Mighty Final Fight», «Shadow Warrior 3», «Paperboy 1 y 2», «Archi Rivals», «Tecno Cup» y «Soccer 2». También me interesan otros. Sólo Madrid y alrededores. Preguntar por David. TF: 91-6733675.

CLUBS

ACABAMOS de formar un club de PlayStation y Mega Drive. Habrá secciones interesantes. Participará todo el que lo desee. ¡URGENTE!. Preguntar por Esteban. TF: 989-350091.

CLUB TERRY PRATCHETT si quieres entrar a formar parte de este fantástico club, en el que sólo hay dos socios, escribe a: Juan Enrique López Fernández, C/Tejar, 6-2ºC. 04007 (Almería). Te informaremos.

LOS MÁS "VICIAOS" el mejor club del mundo, damos juegos, trucos, arreglamos juegos. Sólo para Super Nintendo, Game Boy y Nintendo. Damos un carné. Manda 200 pesetas a esta dirección: Abelardo Villa González, C/Joaquín Costa, 32-1º Piso. 33930 -La Felguera- (Asturias).

ATENCIÓN CHICAS si queréis participar en el club más fantástico de todas las consolas por sólo 500 pesetas, entrarás en el sorteo de una PlayStation o Saturn y más adelante de una N64. Escribir a: Juan Carlos Martos Suárez. C/Andorra, 21-7º D. 28943 - Fuenlabrada- (Madrid).

SI QUIERES formar parte de un club de manga, envía 100 pesetas y recibirás el carné. Escribe a: Francisco Jiménez Rodríguez, C/Padre Peris, 1. 04770 -Adra- (Almería).

STOP me gustaría formar un club de videojuegos. Habría regalos y sorteos. Para recibir más información escribe a: Guillermo Fernández Torres, C/Villajoyosa, 78-2º C Dcha. 28041 (Madrid).


CENTRO MAIL
Haz tu pedido por teléfono
902·17·18·19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
SEGA SATURN
REGALO 'CHRISTMAS NIGHTS'
SUPER OFERTA
24.900
Incluye: MANDO y DEMO CD
PERIFERICOS
BACKUP MEMORY 7.990
CABLE RF 4.990
CONTROL PAD 8 BOTONES 3.990
CONTROL PAD 6 FUNSOFT 2.990
CONTROL PAD INFRARED 12.490
JOYSTICK VIRTUA STICK 6.990
MEMORY CARD PLUS 6.990
PER4MER TURBO WHEEL + PED 11.990
JUEGOS SATURN
CONSIGUE GRATIS 'CHRISTMAS NIGHTS'
DRAGON BALL Z P.V.P. - 7.990
SEGA RALLY P.V.P. - 7.990
TOMB RAIDER P.V.P. - 7.990
VIRTUA COP 2 P.V.P.-7.990/Con Pistola-11.990
WORLDWIDE SOCCER 97 P.V.P. - 7.990
OFERTA SATURN
ACTUA GOLF P.V.P. - 8.990
3D LEMMINGS P.V.P. - 4.990
ALIEN TRILOGY P.V.P. - 8.990
ATHLETE KINGS P.V.P. - 4.990
BAKU BAKU ANIMAL P.V.P. - 3.990
BATMAN FOREVER COIN-OP P.V.P. - 7.990
BLACK FIRE P.V.P. - 3.990
BLAM! MACHINEHEAD P.V.P. - 5.490
BLAZING DRAGONS P.V.P. - 8.990
BREAK POINT P.V.P. - 9.990
BUBBLE BOBBLE P.V.P. - 6.490
CASPER P.V.P. - 7.490
COMMAND & CONQUER P.V.P. - 7.990
CRIME WAVE P.V.P. - 7.990
CRUSADER-NO REMORSE P.V.P. - 7.990
DAYTONA USA P.V.P. - 4.990
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP P.V.P. - 7.990
DEFCON 5 P.V.P. - 3.990
DESTRUCTION DERBY P.V.P. - 9.490
DISCWORLD P.V.P. - 9.490
DOOM P.V.P. - 7.990
EARTHWORM JIM 2 P.V.P. - 3.990
EXHUMED P.V.P. - 4.990
FIFA'97 P.V.P. - 8.990
FIGHTING VIPERS P.V.P. - 4.990
GENE WARS P.V.P. - 8.990
GHEN WAR P.V.P. - 3.990
GUARDIAN HEROES P.V.P. - 9.490
GUN GRIFFON P.V.P. - 4.990
HARDCORE 4X4 P.V.P. - 8.990
HEXEN P.V.P. - 7.990
IN THE HUNT P.V.P. - 3.990
IRON MAN X-0 MANOWAR P.V.P. - 8.990
JEWELS OF THE ORACLE P.V.P. - 8.990
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA P.V.P. - 8.990
MADDEN'97 P.V.P. - 8.990
MAGIC CARPET P.V.P. - 5.490
MIGHTY HITS P.V.P. - 9.990
MYSTARIA P.V.P. - 8.990
NBA'97 P.V.P. - 8.990
NBA ACTION P.V.P. - 8.990
NBA JAM EXTREME P.V.P. - 8.990
NHL'97 P.V.P. - 8.990
NIGHT WARRIORS P.V.P. - 8.990
NIGHTS P.V.P. - 9.990
OFF WORLD INTERCEPTOR P.V.P. - 2.990
PANZER DRAGOON 2 P.V.P. - 4.990
PEBBLE BEACH GOLF LINKS P.V.P. - 3.990
PRO PINBALL P.V.P. - 4.990
RAYMAN P.V.P. - 4.990
SEGA AGES P.V.P. - 9.490
SHINING WISDOM P.V.P. - 8.990
SHINOBI X P.V.P. - 3.990
SKELETON WARRIORS P.V.P. - 3.990
SLAM'N'JAM 96 P.V.P. - 5.990
S'POT GOES TO HOLLYWOOD P.V.P. - CONS.
STORY OF THOR 2 P.V.P. - 8.990
ST. FIGHTER ALPHA P.V.P. - 3.990
ST. FIGHTER ALPHA 2 P.V.P. - 6.990
STREET RACER P.V.P. - 8.990
STRIKER '96 P.V.P. - 8.990
TILT P.V.P. - 8.990
TOSHINDEN URA P.V.P. - 9.490
TUNNEL B-1 P.V.P. - 9.990
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 P.V.P. - 7.990
VIRTUA FIGHTER 2 P.V.P. - 4.990
VIRTUA FIGHTER KIDS P.V.P. - 8.990
VIRTUAL GOLF P.V.P. - 5.990
VIRTUAL ON P.V.P. - 9.490
WIPE OUT P.V.P. - 6.990
WORLD SERIES BASEBALL 2 P.V.P. - 9.490
X-MEN: CHILDREN OF ATOM P.V.P. - 6.490
MEGADRIVE
MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2
14.990
MEGADRIVE II MEGA 6
INCLUYE: SONIC SUPER MONACO GP REVENGE OF SHINOBI SEGA SOCCER COLUMNS STREETS OF RAGE
17.990
CONTROL PAD II (6 BOTONES) P.V.P. - 3990
CONTROL PAD SG ACTION PAD P.V.P. - 1990
JOYSTIK FIGHTER STICK MD-6 P.V.P. - 2490
GAME GEAR
GAME GEAR + COLUMNS
16.990
CABLE GEAR TO GEAR 395
FUENTE DE ALIMENTACION 2190
MASTER GEAR CONVERTER 2995
MEGA 32X
OFERTAS
COSMIC CARNAGE 3.990
FIFA SOCCER'96 4.990
GOLF BEST 36 HOLES 3.990
KNUCLES CHAOTIX 4.990
KOLIBRI 3.990
MOTHERBASE 3.990
MOTOCROSS CHAMP. 3.990
STAR WARS 4.990
STELLAR ASSAULT 3.990
SUPER SPACE HARRIER 3.990
VIRTUA FIGHTER 4.990
VIRT.RACING DELUXE 3.990
MEGA CD
OFERTAS
BATMAN & ROBIN 2.990
BATMAN RETURNS 2.990
DOUBLE SWITCH 3.990
KEIO FLYING SQUADRON 3.990
NIGHT TRAP 2.990
PRIZE FIGHTER 3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN 2.990
STAR BLADE 2.990
SURGICAL STRIKE 3.990
THE SPACE AVENTURE 3.990
WOLFCHILD 2.990



¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902·17·18·19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

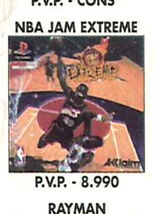
JUEGOS PLAYSTATION

Juego	Precio
BROKEN SWORD	6.990
CRASH BANDICOOT	7.990
DESTRUCTION DERBY 2	7.990
FIFA'97	7.990
FORMULA 1	7.990
TOBAL Nº1	6.990

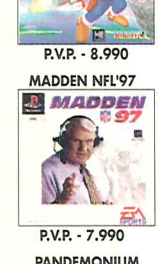






















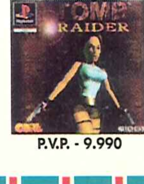






Juego	P.V.P.
ADIDAS POWER SOCCER	7.990
AGILE WARRIOR (OFERTA PlayStation)	3.990
ALONE IN THE DARK	9.490
ANDRETTI RACING	7.990
AQUANUT'S HOLYDAY	7.990
AYRTON SENNA KART DUEL	8.990
BATMAN FOREVER COIN-OP	8.990
BLAM! MACHINEHEAD (OFERTA PlayStation)	5.490
BLAZING DRAGONS	8.990
CASPER	7.490
CHEESY	7.990
CHRONICLES OF THE SWORD	6.990
COMMAND & CONQUER	7.990
COOL BOARDERS	CONS
CRITICOM (OFERTA PlayStation)	3.990
DARK STALKERS	8.990
DISRUPTOR	7.490
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	8.990
EARTHWORM JIM 2 (OFERTA PlayStation)	3.990
FINAL DOOM	6.990
FLOATING RUNNER	8.990
GEX (OFERTA PlayStation)	4.990
IN THE HUNT (OFERTA PlayStation)	3.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	CONS
INT. TRACK & FIELD	7.990
IRON & BLOOD	8.990
JET RIDER	CONS
JUMPING FLASH 2	7.990
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	7.990
LOMAX	6.990
MADDEN NFL'97	7.990
MAGIC CARPET (OFERTA PlayStation)	5.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	6.990
MOTOR TOON 2	6.990
MYST	6.990
NAMCO MUSEUM VOL 3	6.990
NBA JAM EXTREME	8.990
NBA LIVE '97	7.990
NHL'97	7.990
ON SIDE	9.990
PANDEMONIUM	8.990
PENNY RACERS (OFERTA PlayStation)	4.990
PGA TOUR'97	7.990
PRIME GOAL	6.990
PRO PINBALL (OFERTA PlayStation)	4.990
PROJECT OVERKILL	8.490
RAYMAN (OFERTA PlayStation)	4.990
RESIDENT EVIL	6.990
RIDGE RACER REVOLUTION	7.990
SKELETON WARRIORS (OFERTA PlayStation)	3.990
SLAM'N' JAM 96 (OFERTA PlayStation)	5.990
SMASH COURT	6.990
SOVIET STRIKE	7.990
STAR GLADIATOR (OFERTA PlayStation)	3.990
STARFIGHTER 3000 (OFERTA PlayStation)	5.990
STREET FIGHTER ALPHA (OFERTA PlayStation)	3.990
STREET FIGHTER ALPHA 2	6.990
STREET RACER	8.990
STRIKER '96 (OFERTA PlayStation)	4.990
SUIKODEN	CONS
SUPERSONIC RACERS (OFERTA PlayStation)	5.990
TEKKEN 2	7.990
TIME COMMANDO	7.990
TOMB RAIDER	9.990
TOP GUN	7.990
TOSHINDEN 2	7.990
TUNNEL B-1	7.990
VIRTUAL GOLF (OFERTA PlayStation)	5.990
WIPE OUT 2097 (SUPERCAMISETA DE REGALO)	-7.990-
X2	7.990










Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cuarenta en España





CABLE EUROCONECTOR 2.190 · MANDO DE CONTROL 2.990 · CONTROL PAD INFRARED OFERTA 1.990






JUEGOS SUPER NINTENDO



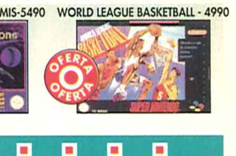
AERO THE ACROBAT - 4990	ARDY LIGHTFOOT - 9990	CLAYMATES - 2990	COOL WORLD - 4990	DONALD IN MAUI MALLARD - 12990
DONKEY KONG COUNTRY 3 - 12990	EARTHWORM JIM 2 - 4990	EL REY LEON - 9990	F-ZERO - 4990	FIFA'97 - 7990
G.FOREMAN BOXING KO - 5490	GHOUL PATROL - 5490	INCANTATION - 8990	INT SUPERSTAR SOCCER DELUXE-10990	JUNGLE STRIKE - 5990
KILLER INSTINCT - 5990	KIRBY'S GHOST TRAP - 4990	NBA LIVE'97 - 7990	PINOCCHIO - 12990	POWER PIGGS - 9990
PREHISTORIK MAN - 4990	PRINCE OF PERSIA 2 - 10990	SECRET OF EVERMORE - 11990	SOCCER SHOOTOUT - 9990	SPACE ACE - 4990
SPECTRE - 3990	STAR TREK DEEP SPACE NINE - 4990	SUPER BOMBERMAN 2 - 2990	SUPER MARIO KART-4990	SUPER MARIO WORLD 2-12990
SUPER METROID - 4990	SUPER SOCCER - 4990	SUPER STRIKE GUNNER- 5490	SUPER TENNIS - 4990	T2 JUDGMENT DAY - 4990
T2 THE ARCADE GAME - 4990	TETRIS & DR. MARIO - 4990	THE BRAINIES - 3990	THE LEGEND OF ZELDA-4990	TIME TRAX - 3990
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL - 10990	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 - 9990	WARPSPEED - 4990	WING COMMANDER SEC MIS-5490	WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990











JUEGOS SEGA

JUEGOS SEGA














ARCADE CLASSICS	BAKU BAKU ANIMAL	BUGS BUNNY	CLASSIC COLLECTION	COMIX ZONE	DESERT STRIKE	DYNAMITE HEADY	EARTHWORM JIM	EARTHWORM JIM 2	FIFA'97	GARFIELD	GENERAL CHAOS
MEGADRIVE - 3990	GAME GEAR - 5990	MEGADRIVE - 9990	MEGADRIVE - 3990	MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 2990	GAME GEAR - 3990	MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - 3990	MEGADRIVE - 2990
INT. SUP. SOCCER DELUXE	JAMES POND 2: ROBOCOD	KLAX	LIGHT CRUSADER	LOS PITUFOS 2	LOTUS II	MADDEN NFL'97	MARSUPILAMI	MICRO MACHINES MILITARY	NBA ACTION'95	NBA LIVE'97	NHL HOCKEY'97
MEGADRIVE - 7490	MEGADRIVE - 2990	GAME GEAR - 1490	MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 8490	MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 7990	MEGADRIVE - 7990
OTTIFANTS	PINOCCHIO	POCAHONTAS	POWER RANGERS 2	ROAD RASH 2	ROLO TO THE RESCUE	SNAKE RATTLE & ROLL	SONIC 2	SONIC 3D	SONIC 3D BLAST	SPACE HARRIER 2	SPIROU
MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 9990	MEGADRIVE - 9990	MEGADRIVE - 3990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 3990	MEGADRIVE - 9990	GAME GEAR - 5990	MEGADRIVE - 1990	MEGADRIVE - 4990
STAR TREK DEEP SPACE NINE	STORY OF THOR	TEMPO JR.	TOUGHMAN CONTEST	TOY STORY	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	VIRTUA FIGHTER 2	VIRTUA FIGHTER ANIMATION	VR TROOPERS	WAYNE GREZKY & NHLPA	WORLD CUP USA'94	WORMS
MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 5990	GAME GEAR - 2990	MEGADRIVE - 3990	MEGADRIVE - 9990	MEGADRIVE - 8990	MEGADRIVE - 9990	GAME GEAR - 1990	MEGADRIVE - 3990	MEGADRIVE - 3990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 9990

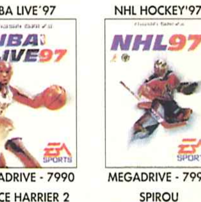










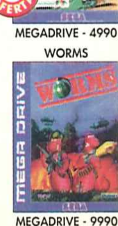




















Estos son los Centros Mail

¡Ven a conocerlos... ya!

Y si no tienes uno próximo...

¡Haz tu pedido por teléfono!



HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.

Centro	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24. TEL.: 514 39 98
Elche ALICANTE	CRISTOBAL SANZ, 29. TEL.: 546 79 59
ALMERIA	AV. DE LA ESTACIÓN, 28. TEL.: 26 06 43
Gijón ASTURIAS	AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8. TEL.: 534 37 19
BARCELONA (GLORIES)	C.C. BARCELONA GLORIES. DIAGONAL 280. TEL.: 486 00 64
BARCELONA (PASSEIG DE GRACIA)	CARRER DE PAU CLARIS, 97. TEL.: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	CARRER DE SANTS, 17. TEL.: 296 69 23
Badalona BARCELONA	SOLEDAT, 12. TEL.: 464 46 97
Badalona BARCELONA	C.C. MONTIGALA. C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
Manresa BARCELONA	ANGEL GUIMERA, 11. TEL.: 872 10 94
Mataró BARCELONA	SAN CRISTOFOR, 13. TEL.: 790 22 78
Sabadell BARCELONA	FILADORS, 24D. TEL.: 713 61 16
BUENOS AIRES	PARANÁ, 504. TEL: 371 13 16. CODIGO POSTAL C.P. (1017)
BURGOS	C.C. Cº DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN. PL. ALTA, LOC. 7. TEL.: 22 27 17
CÓRDOBA	MARIA CRISTINA, 3. TEL.: 48 66 00
GIRONA	JOAN REGLA, 6. C/V RUTLLA, 147. TEL.: 22 47 29
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11. C/V RECOGIDAS. TEL.: 26 69 54
HUESCA	ARGENSOLA, 2. TEL.: 23 04 04
JAÉN	PASAJE MAZA, 7. TEL.: 25 82 10
LA CORUÑA	DONANTES DE SANGRE, 1. TEL.: 14 31 11
Stgo. de C. LA CORUÑA	C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13. TEL.: 59 92 88
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL.: 23 46 51
MADRID (ATOCHA)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL.: 527 82 25
MADRID (SOL)	MONTERA, 32, 2º. TEL.: 522 49 79
MADRID (Pº PILAR)	C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038. AV. M. DE LEMOS, S/N. TEL.: 378 22 22
Alcalá de H. MADRID	MAYOR, 89. TEL.: 880 26 92
Alcobendas MADRID	CONSTITUCION, 15. C. COM. PICASSO. TEL.: 652 03 87
Alcorcón MADRID (NUEVO CENTRO)	CISNEROS, 47. TEL.: 643 62 20
Móstoles MADRID	AV. DE PORTUGAL, 8. TEL.: 617 11 15
MÁLAGA	ALMANSA, 14. TEL.: 261 52 92
Fuengirola MÁLAGA	AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL.: 246 38 00
Pamplona NAVARRA	PINTOR ASARTA, 7. TEL.: 27 18 06
Palma de MALLORCA	PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11. LOCAL 9. TEL.: 72 00 71
Palma de MALLORCA	C.C. PORTO PI-CENTRO. PASEO MARITIMO, 54. TEL.: 40 55 73
Vila Nova Gaia PORTO	GAIA SHOPPING. AV. DOS DESCUBRIMENTOS, 549. LOJA 237. TEL.: 372 04 40
Vigo PONTEVEDRA	PLAZA DE LA PRINCESA. TEL.: 22 09 39
SALAMANCA	TORO, 84. TEL.: 26 16 81
Sta. Cruz de TENERIFE	RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL.: 29 30 83
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21. C/ REAL. TEL.: 43 67 50
SEVILLA	C. COMERCIAL LOS ARCOS. LOCAL B-4. TEL.: 467 52 25
VALENCIA	PINTOR BENEDITO, 2. TEL.: 380 42 37
VALENCIA	C.C. EL SALER. BULEVAR SUR. TEL.: 333 96 19
VALLADOLID	C.C. AVENIDA. Pº DE ZORRILLA, 54-56. TEL.: 22 18 28
VITORIA-GASTEIZ	MANUEL IRADIER, 9. TEL.: 13 78 24
Bilbao VIZCAYA	PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4. TEL.: 410 34 73
Las Arenas VIZCAYA (NUEVO CENTRO)	CALLE DEL CLUB, 1. TEL.: 464 97 03
ZARAGOZA	C. COMERCIAL INDEPENDENCIA. PLANTA 1. TEL.: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL.: 53 61 56


















GAMEBOY



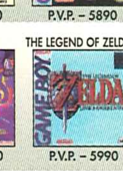
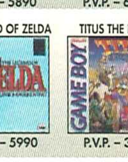


CARTUCHOS GAME BOY






Título	Precio
DONKEY KONG LAND 2	5.990
FIFA'97	6.490
KING OF FIGHTERS'95	5.890
PINOCCHIO	5.990
ASTERIX & OBELIX	P.V.P. - 5990
BLUE BROTHERS 2	P.V.P. - 3990
GALAGA GALAXIAN	P.V.P. - 4990
IRON MAN X-O MANOWAR	P.V.P. - 5990
KIRBY'S BLOCK BALL	P.V.P. - 4990
LAMBORGHINI	P.V.P. - 3990
LOS PITUFOS 2	P.V.P. - 5990
MONSTER MAX	P.V.P. - 3990
POCAHONTAS	P.V.P. - 6490
PREHISTORIK MAN	P.V.P. - 5890
SUPER BREAK OUT/BATTLE ZONE	P.V.P. - 6490
SOCCER	P.V.P. - 5990
STREET FIGHTER II	P.V.P. - 4990
STREET RACER	P.V.P. - 4990
TETRIS ATTACK	P.V.P. - 4990
TETRIS BLAST	P.V.P. - 4990
THE LEGEND OF ZELDA	P.V.P. - 5990
TITUS THE FOX	P.V.P. - 3990
TOSHINDEN	P.V.P. - 5890
TOY STORY	P.V.P. - 4990
URBAN STRIKE	P.V.P. - 6490




OFERTAS GAMEBOY

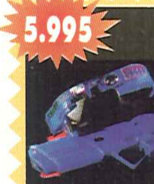









Título	Precio
DONKEY KONG	3.990
EARTHWORM JIM	3.990
INDIANA JONES	3.990
KILLER INSTINCT	3.990
SUPER MARIOLAND	3.990
SUPER MARIOLAND 2	3.990
SUPER MARIOLAND 3	3.990
THE EMPIRE STRIKES BACK	3.990



NEO GEO CD



CONSOLA NEO GEO CD +1 MANDO

FATAL FURY 3 CD	4.990
SUPER SIDEKICKS 3 CD	4.990

COMPLEMENTOS GAMEBOY












Artículo	Precio
HYPER BOY (OFERTA)	P.V.P. - 2.990
BOOSTER BOY	P.V.P. - 5995
LUZ NUBY	P.V.P. - 1.395
LUPA NUBY	P.V.P. - 1.395
ADAPTADOR CORRIENTE	P.V.P. - 1.495
LUPA+LUZ NUBY	P.V.P. - 2.595
HANDY TRAY (OFERTA)	P.V.P. - 495
BATERIA RECARGABLE	P.V.P. - 3900



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA
- BALEARES 1.000 PTAS

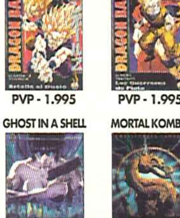
VIDEO

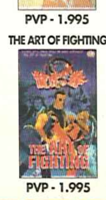





Título	Precio
PACK DRAGON BALL	2.995
PACK DRAGON BALL Z	2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	2.995



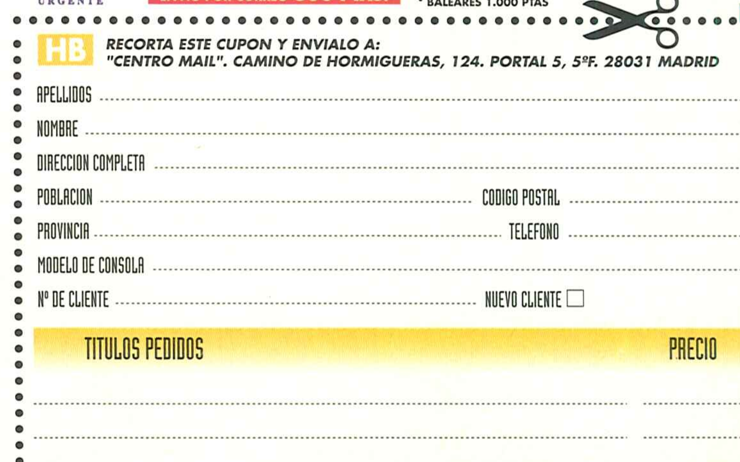


Título	Precio
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO	PVP - 1.995
DB Z12 - GUERREROS DE PLATA	PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE	PVP - 1.995
DB Z14 - UN FUTURO DIFERENTE	PVP - 1.995
GHOST IN A SHELL	PVP - 2.995
MORTAL KOMBAT	PVP - 1.995
NEW ANGEL 2	PVP - 1.995
SAILOR MOON	PVP - 1.995
SAMURAI SHOWDOWN	PVP - 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE"	PVP - 2.995
THE ART OF FIGHTING	PVP - 1.995

Título	Precio	Título	Precio
8 MAN AFTER	1.995	RANMA 1/2: GRAN GOLPE	2.495
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995	RANMA 1/2: NIHAO MI CONCUBINA	2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1.495	SEX AND ZEN	2.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO	1.495	STREET FIGHTER II - ANIMACION	2.495
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.495	STREET FIGHTER II DATA 2	2.495
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.495	TORPEDO	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.495	U-JIN BRAND	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.495	UROTSUKIDOJI	1.995
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU	1.495	UROTSUKIDOJI II	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.495	UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 1	2.495
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA	1.495	UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 2	2.495
DRAGON PINK	2.495	UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 3	2.495
ESTAS ARRESTADO (1 Y 2)	1.995	VAMPIRE PRINCESS MIYU 1-2	1.995
MORTAL KOMBAT - ANIMACION	1.995	YU YU HAKUSHO	2.995
NEW ANGEL	2.495		





HB RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID

APELLIDOS ....

NOMBRE ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... CODIGO POSTAL ....

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRARREMBOLSO — GASTOS ENVIO ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 28/02/97 o fin de existencias — TOTAL ....







GAME BOY

MEGA DRIVE

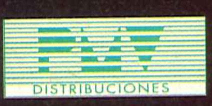


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Si quieres pertenecer al grupo Divertienda y:

- Tener lo mejores precios y servicios
- Grandes ofertas especiales
- El mayor surtido del sector
- Publicidad, etc.

Profesional: Únete a nuestra red de franquicias



CENTRAL DE TIENDAS:
(95) 261 25 44



BAT' MANX.
Urb. Las Minosas, Edif. Velazquez, s/n
(956) 630344 **ALGECIRAS**

VIDEO CLUB CASABLANCA
Av. Juan Sebastián el Cano, 156
(95) 229 76 97 **MALAGA**



DIVERTIENDA
Larga, 5
953 512953 **ANDÚJAR**



NINSEGATI.
Valdes Leal, 1.
(957) 490262.
CORDOBA



VIDEO CLUB EL TORCAL
José Palanca, 1. Urb. El Torcal (95) 235 5406 **MÁLAGA**



ROCKY VIDEOCLUB
C/ Aragón, 7 • 95 258 18 83
C/ La Unión s/n • 95 246 53 85
FUENGIROLA



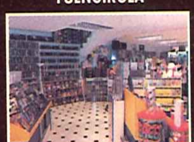
VIDEOCLUB FRANJU
Alonso Carrillo de Albornoz, 6
(95) 229 7500 **MÁLAGA**



VIDEO JUEGOS ELITE
Av. Andalucía, 106. local- C
(95) 2546393 **TORRE DEL MAR**



VIDEO CLUB DIABLITO
Av. Constitución, s/n. Edif. Gavilán
(95) 2440671 **ARROYO LA MIEL**



VIDEO CLUB AL CINE
Jacinto Benavente, 11
(95) 286 1100 **MARBELLA**



VIDEO CLUB MAVI 2
La Unión, 77
(95)2361230 **MÁLAGA**



VIDEO CLUB MAVI I
Paseo de los Tilos, 39
(95) 2347058 **MÁLAGA**





MASTER GAMES
Solarillo de Gracia, 7
(958) 520343 **GRANADA**

FRAMA VIDEO
Castelar, 53
(956) 669856 **ALGECIRAS**

VIDEO HOBBY
Av. Salobreña, 30
(958) 825767. **MOTRIL**

VIDEO CLUB LA PAZ
Clavel, 43
(956) 768946 **LA LÍNEA**

STRONGER INFORMÁTICA
Av. de Mijas, 36 (esq. c/ Mallorca)
(952) 472958 **FUENGIROLA**

Grupo M.G.K. International
Paseo Vista Alegre Nº8
• 03180 TORREVIEJA (Alicante)

El Mejor Precio de Toda España



SONY PLAYSTATION
CONSOLAS/ACCESORIOS
BATMAN FOREVER / BROKEN SWORD
COOL BOARDERS / COMAND & CONQUER
CRASH BANDICOT / CRONICLES OF SWORD / DARK FORCES / DARKSTALKER
DESTRUCION DERBY2 / DISRUPTOR
DRAGON BALL 3 (GT) / FIFA 97 / FINAL FANTASY VII / F-1 / JUNGLA DE CRISTAL
KINGS FIELD 2 / MORTAL KOMBAT TRILOGY / NBA LIVE 97 / NITOSHIDEN
OGRE BATTLE / PORSCHE CHALLENGER
RAGE RACER/ RESIDENT EVIL 1 & 2
SOUL EDGE / SOVIET STRIKE
STAR GLADIATORS / STREET FIGHTER ALPHA 2 / SUIKODEN / TEKKEN 2
TIME CRISIS / TOBAL Nº1 / TOMB RAIDER / TOSHIDEN 3 / VANDAL HEARTS
VICTORY BOXING / X-2

SEGA SATURN
CONSOLAS/ACCESORIOS
CASPER / COMMAND & CONQUER
DAYTONA USA C.E / DIE HARD ARCADE
DRAGON BALL Z LEGEND / FATAL FURY REAL BOUT / FIFA 97 / FIGHTER MEGA-MIX / FIGHTER VIPERS / IRON MAN
JUNGLA DE CRISTAL / KING OF FIGHTER 96 / MANX TT / MASTER OF MONSTER
NBA LIVE 97 / RESIDENT EVIL / SONIC 3D BLAST / SONIC FIGHTER / STREET FIGHTER ALPHA 2 / TOMB RAIDER / TOSHIDEN URA / VIRTUAL COP 2

NINTENDO 64
CONSOLA AMERICA/JAPON ACCESORIOS
BLASTCORPS / CRUSIN'S'USA / J LEAGUE
PERFECT STRIKER / KILLER INSTIC GOLD
MARIO KART / REV LIMIT / ST. ANDREWS
STAR WARS / STAR FOX / TUROK
WAVE RACER / WILD CHOPPER
WONDER PROJECT J2

SUPER NINTENDO
CHRONOTRIGER / DONLEY KONG COUNTRY 3 / FIFA 97 / LUFIA 2
NBA LIVE 97 / STREET FIGHTER ALPHA 2
U MORTAL KOMBAT 3 / DRAGON BALL HYPER DIM.

MEGADRIVE
DRAGON BALL Z / FIFA 97 / SONIC 3D
SUPER STREET FIGHTER 2
VIRTUA FIGHTER 2 / NBA LIVE 97

NEO GEO CD
KING FIGHTER 96
SAMURAI SHOWDOWN 4

GAME BOY TELEFONO.....



CARTAS
POSTERS
FIGURAS
GORRAS
PELICULAS...



Llama ahora y reserva tu Consola NINTENDO 64! al mejor precio de toda España antes que se agote...

DESCUENTO A SOCIOS

ADAPTADOR SONY "CHIP" TODOS JUEGOS
JAPON / AMERICA / EUROPA
CONSOLA MULTISISTEMA

VENTA A TIENDAS
Telf: (96) 571 80 79 • FAX: (96) 570 38 35

Venta a Toda España 24H / 48H
Telf: (96) 571 80 79

Start Games
✻✻ Oferta Especial en juegos Pal
ULTIMAS NOVEDADES

NOVEDADES (PAL, JAPON, USA)
SATURN
✻✻ NINTENDO 64
PSX
MEGADRIVE
SUPER NES
GAME BOY

TUS TIENDAS START GAMES EN:
Alicante
Bono Guarner, 6.
Junto Estación Renfe

Elche
Cristóbal Sanz, 26

Elda
Juan Carlos I, 47.
Junto Plz. Castelar
Fax: 96 538 91 89

INTERNET E_MAIL
jjsan@arrakis.es

CLUB DE CAMBIO
Telf: (96) 539 34 75
CAMBIA TU VIEJA CONSOLA
POR UNA DE NUEVA GENERACIÓN!!
[Llámanos e infórmate. valoraciones sin copromiso]

Cambia tus juegos por
1.000 pts.
en todas las consolas

WORLD GAMES
MEJORAMOS CUALQUIER PRECIO

Grandes descuentos en consolas y videojuegos
Telf: 989 59 59 65

Alucina con nuestras ofertas en todos los artículos.

PARA CONSULTAS Y PEDIDOS TODOS LOS DIAS INCLUIDO FESTIVOS

EN CÓRDOBA...

Club MICRO GAMES

Nueva Dirección
C/Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
Telf.: 957- 401003
ENVÍOS A TODA ESPAÑA

ESPECIALISTAS EN CAMBIO Y VENTA DE 2ª MANO

PSX, SATUR, SUPER NES, MEGA DRIVE, CD-ROM, MEGA CD, 32 X, NEO CD, G. BOY, G. GEAR

Consigue estas novedades para compra o cambio

EN CÓRDOBA...

Y además todas las Novedades:

PLAYSTATION
X- COM 2
TOBAL Nº 1
DESTRUCTION 2
JET RAIDER
SAMURAY SHODOWN
INTERNAT. DELUXE
SUIKONEN
COOL BOARDERS
2XTREME

SATURN
TOSHINDEN URA
SEGA AGES
SPOT HOLLYWOOD
MEGAMAN X3
COMMAND CONQUER
TOMB RAIDERS
THE CROW
DRAGONS HEART
CRIMEWAVE

MEGADRIVE
MICROMAC. MILITAY
INTERNAT. DELUXE
NBA 97
FIFA 97

SUPER NES
DRAGON BALL Z HYP.
DONKEY 3
NBA 97
FIFA 97

HAZ TU RESERVA PARA COMPRA O PARA CAMBIO
CONSIGUE ESTAS NOVEDADES PARA COMPRA O CAMBIO

SOLICITA NUESTRO CATALOGO DE NOVEDADES, SEGUNDA MANO Y CAMBIO (16 PAG.).
ENVIA UNA CARTA CON 300 PTS. EN SELLOS A NUESTRA DIRECCION

COCONUT

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO: (91) 554 50 47

ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN

SECCION ESPECIAL ROL AVENTURAS TODOS LOS SISTEMAS

Compra-Venta y cambio Juegos de 2º mano Todos los sistemas

TIENDA COCONUT
CARNICER, 13.
28039 MADRID
Mº CUATRO CAMINOS
Horario: 10:30- 2 Y 5- 8
ABIERTO SABADO TARDE





- ÚLTIMAS NOVEDADES
- GRANDES OFERTAS
- Compramos y vendemos JUEGOS USADOS (PSX, Saturn, Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, Game Gear)
- Compramos y vendemos PSX y Saturn usadas.

¡¡¡ LLAMANOS !!!

** MEGANIVEL **

CLUB DE CAMBIO: SÓLO 1.000 PTAS.

C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

- Artículos Manga
- Sorteamos una Nintendo 64

OPERACIÓN CAMBIO Y COMPRA DE JUEGOS Y CONSOLAS

Club MV



Club MV C.C. DENDARABA 01005 VITORIA
TELF:(945) 14 83 19
Horario: De 11 a 13,30 Y De 17 a 20,30

SEGA - SONY - NINTENDO - CD ROM

TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MUNDO EN
COMPRA-VENTA-CAMBIO
AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA
¡COMPRUÉBALO HOY MISMO!
LLAMA AHORA O VEN YA A:

MEGA JUEGOS

Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: (91) 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA

EN GANDÍA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS



PASEO GERMANIAS, 62. 46700 GANDIA (Valencia)
Telf: 96 2877436

- ✻ ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
- ✻ COMPRA, VENTA, CAMBIO DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS.
- ✻ SNES, GAME BOY, M. DRIVE, GAME GEAR, ULTRA 64, SATURN, PLAYSTATION, Y PC CD ROM
- ✻ HORARIO: 10:30 A 13: 30. / 17: 00 A 20: 00.

NEW LEVEL

DISFRUTA DE LOS MEJORES JUEGOS DE IMPORTACIÓN



TU CLUB DE CAMBIO

Avda. de la Constitución, 1 bajos
03660 NOVELDA (Alicante)

DREAM GAMES

PLZ. DEL CALLAO, 1, 1º DCH. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232087 - 908421662

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
JAPÓN USA EUROPA
PSX - N. 64 - SATURN - SNES - M2 - NEO GEO CD - DUO R. - MD
Distribuimos a Tiendas
Cambia o vende tus juegos .
La piratería no es un chollo compra lo mejor en importación
"Llama ahora"

PSX	SATURN	NINTENDO 64	NEO CD
F. Fantasy VII	Last Broux	Zelda 64	Breakers
Tekken III	Metal Slug	Macross	Super Tag Battle
Bio Harzard	Die Hard Arcade	Golden Eye	Real Bouth II

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas .
- Nintendo 64 en marzo.
- Dragon Ball Hyper Dimension (SNES versión pal).
- Importación juegos japoneses.
- Juegos de Rol



C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona
Tf. y Fax: 93 4185960

En VALENCIA

DANGER · ALIEN

C/ MAESTRO GOZALBO 11	C/ JOSE BENLLIURE 100
46005 VALENCIA	46011 VALENCIA
Tlf: (96) 374 37 92	Tlf: (96) 355 24 68
NOVEDADES	**MERCADILLO**
Venta de videojuegos y consolas al mejor precio	Compra-Venta de videojuegos y consolas de ocasión
SERVICIO TÉCNICO	**CAMBIO**
Reparación de todo tipo de consolas	De videojuegos y consolas

HOBBY Shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.

¡¡LLAMANOS!! SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS: (91) 654 61 86 ó 654 81 99

Seguramente llevas mucho tiempo hojeando las paginas de publicidad y pensando donde llamar para comprar tu videojuego. No busques más. No gastes más teléfono. La **SOLUCIÓN** la tienes debajo.

967- 507 269

Game SHOP

© Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26














BREAK POINT
DARK STALKERS
EARTH WORM JIM 2
F- 1
IRON & BLOOD
JUMPING FLASH 2
MEGAMAN X3
NBA LIVE 97
PROJECT OVERKILL
REBELT ASSAULT 2
SOVIET STRIKE
TEKKEN 2
TILT
WIPE OUT 2097
X-2

SEGA SATURN

BLAZING DRAGONS
DARIUS
FIGHTING VIPERS
MEGAMAN X3
IRON MAN
NBA LIVE 97
NIGHT WARRIORS
NIGHTS
REBELT ASSAULT 2
SKELETON WARRIORS
TILT
V. FIGHTERS KIDS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DONALD MAUI MALLARD
DRAGON BALL HYPER
KIRBY´S GHOST TRAP
LUFIA II
SIM CITY
TRETRIS ATTACK
TOY STORY
ULT. MORTAL KOMBAT 3
WINTER GOLD





PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26




MEGA DRIVE

BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
TIME KILLER
TOY STORY
ULT. M.. KOMBAT 3



24H
SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24 H.

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

OFERTAS

AGUILE WARRIOR- PSX
AIR COMBAT - PSX
BAKU BAKU ANIMAL - SS
DINO DINI SOCCER- MD
EXTREME GAMES- PSX
FEVER PITCH SOCCER- SN
GALAXIAN 3- PSX
HI OCTANE- SS
KILLER INSTIC- SN
MICKEY- PSX
MOTOR TOON 2- PSX
MYSTIC QUEST LEGEND- SN
NBA GIVE´N GO- SN
NBA JAM T.E.- MD
PIRATES OF D. WATER- MD
PREHISTORIC MAN- SN
RACING SKIES- PSX
SAMPRAS 96- MD
TOSHINDEN - SS
TOTAL NBA 96- PSX
TWISTED METAL- PSX
VAMPIRES KISS- SN
WIPE OUT- SS

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

Game SHOP LES DESEA UNAS MUY FELICES NAVIDADES A TODOS NUESTROS CLIENTES Y PROVEDORES.

Ganadores Concurso la Jungla de Cristal

Ganadores de un cartucho de la Jungla de Cristal, para consola Playstation y una camiseta.

Miguel Pardo Martínez .... La Coruña
Jordi Capote Martín .... Barcelona
José A. García Andreu .... Alicante
Jordi Santos Pulido .... Baleares
Iván Gonzálvez Quintana .... Barcelona
Daniel Pedraza Fontanet .... Barcelona
Alfredo Castro Benavides .... Almería
Víctor Fernández Pérez .... Zamora
Fermín Pérez Cristóbal .... Navarra
Javier Sánchez Gómez .... Huesca
Ernesto Barra Díez .... Madrid
Francisco Ibarra Redondo .... Alicante
José M Estelles Laguarda .... Barcelona
Oscar Encinas Lorente .... Almería-
Francisco García Ponce .... Almería
Miguel Angel Picón Pérez .... Melilla
Torcuato Jesús .... Almería
Vicente Carro Fernandez .... Málaga
Adrián Corujo Carballedo .... Lugo
Fco. Javier Martínez Martínez .... Alicante
Francisco Martos Sierra .... Barcelona
Borja Hidalgo Castellet .... Madrid
Diego Louzán Martínez .... La Coruña
Sergio Rodríguez Guisán .... La Coruña
karina Ferrandiz Gisbert .... Valencia-(jgo+cam)

Ganadores de una camiseta de la Jungla de Cristal:

Asier Suberbiola Pérez .... Valladolid
Luis Morillo Navarro .... Barcelona
Jorge Marín Méndez .... Valladolid
Juan Alabau Sola .... Barcelona
Diego Jesús Blanco Casais .... La Coruña
Xavier Esquerré Mayrena .... Tarragona
Antonio Delgado García .... Almería
Ramón Rodríguez Pérez .... Lugo
Marc Andreu Sancho Pepio .... Tarragona
Eduardo Masip Sobré .... Barcelona
Angel Picazo Molina .... Barcelona
Angel Rey Gómez .... Cantabria
David Fernández Candelar .... Madrid
Daniel María Marina .... Barcelona
Miguel Angel García Pérez .... Madrid
Ivan Fernández Barchiesi .... Madrid
Alfredo Caballero Pérez .... Madrid
Carlos Izquierdo Cortés .... Barcelona
Carlos Roca Baga .... Barcelona
Héctor Pérez Sánchez .... Burgos
José Luis Domínguez Agusta .... Castellón
Segio Nevado Laguna .... Jaen
José D. Moreno Valenzuela .... Jaen
Oscar Franco González .... Lugo
Angel Bercianos Vinagre .... Vizcaya
Eneko Zugaz Agoitia .... Vizcaya
Rafael García Valdecasas .... Madrid
Roberto Moreno Fernández .... Madrid
David González Simón .... Sevilla
Enrique Martín Carrasco .... Sevilla
Alejandro Matador Misa .... Sevilla
Xavier Planas Torrents .... Barcelona
David Moreno Pérez .... Sevilla
Ignacio García Ibáñez .... Lérida
Rubén Sánchez de León .... Ciudad Real
David Royo Poveda .... Valencia
Vanesa Galcerá Reales .... Tarragona
Alejandro Soriano Ruíz .... Lérida
Sergio Barrio Ródenas .... Barcelona
Antonio Javier Lozano Liarte .... Murcia
David de Lamata Ernesto .... Madrid
Javier Tabanera Plaza .... Madrid
Jaime García Bermejo .... Madrid
Borja Emilio Cariño .... Madrid
Moisés Barragán Figueredo .... Valencia
Alicia Calvo Bernal .... Alicante
Antonio M. Heredia Saavedra .... Granada
Juan José Morea Sobrado .... Madrid
José Manuel Valero Rosa .... Alicante
Antonio Torres Castrillo .... Valencia
Diego Soler Lluch .... Valencia
Francisco Pla Serrano .... Castellón
F. Javier Hernández Magalló .... Valencia
Darío Zapata Gómez .... Castellón
Fernando Raúl Sosa Alvarez .... Madrid
José Antonio Sánchez Pacheco .... Málaga
Manuel Torres Fernández .... Cádiz
Eduardo Herrera Martínez .... Baleares
Tomeu Ordios Perelló .... Baleares
Luis Francisco Jiménez Adan .... Ciudad Real
Gabriel García Gómez .... Madrid
Fco. José Marín Juarez .... Castellón
José David Ruíz Santos .... Almería
Eva Arguelles Rodríguez .... Asturias
Mario Macipe Blasco .... Zaragoza
Demetrio Descals García .... Murcia
Francesc Puig Mascaró .... Barcelona
Borja Galván Onandía .... Vizcaya
Roberto Fernández Elez .... Madrid
Didac Mateu Pérez .... Barcelona
Christian Bravo Gayet .... Barcelona
Xavi Romero Cidoncha .... Barcelona
Quingan Zhang Ying .... Madrid
Javier A. Lorenzo Alvarez .... Barcelona
Fernando Prieto Varela .... Alicante

Ganadores Concurso Lock On

Cada uno de ellos recibirá una de las veinte pistolas virtuales Lock on que sorteamos el pasado número de diciembre:

Cristóbal Martínez Castells .... Valencia
Daniel Rubio Tortosa .... Barcelona
Juan Carlos López García .... Barcelon
Mateo Alemany Pons .... Baleares
José Javier González Aregui .... Navarra
Pedro Cabello Nieto .... Barcelona
Salvador Talaverón Gil .... Barcelona
Alberto Ruiz Reina .... Málaga
José David Hidalgo Rubio .... Málaga
Carlos Lucas Celdrán .... Murcia
Taeho Kang Lee .... Murcia
Alvaro Guzón Torrijos .... Madrid
Ismael Herrerías González .... Barcelona
Oriol Martín Morales .... Barcelona
Ramón Lucas Paz .... La Coruña
Miguel Piñero López .... Barcelona
Manuel Coyne Mascareñas .... Málaga
Juan Manuel Tur Castillo .... Baleares
Javier de Torre Quevedo .... Madrid
Antonio Jesús Pérez López .... Huesca

Ganadores Concurso Tomb Raider

Primer premio: una consola Sega Saturn y un cartucho de Tomb Raider a cada uno.

Javier de León Balen .... Madrid
Enric Juanas Corpas .... Gerona
Carlos Martín Ludeña .... Madrid
Oscar Asensio Muñoz .... Barcelona
Marc Galofré Kessler .... Barcelona
Sergio Aibar García .... Barcelona
Javier Lamadrid Cañete .... Barcelona
Tomás Ales Morillo .... Sevilla
Aitor Gallastegui Hernaez .... Vizcaya
Vicente Rodríguez Sanjuan .... Alicante

Segundo premio: un cartucho de Tomb Raider para consola Sega Saturn a cada uno.

Esteban Barranco Ruíz .... Jaén
Pedro José Gómez Chamorro .... Jaen
Eva Jimenez Calderón .... Málaga
Rafael Oneto Valdivia .... Málaga
Jesús Fernández Jiménez .... Málaga
Alejandro Suarez Senciones .... Asturias
Daniel Pérez del Rosario .... Madrid
Joaquín Martín Esteban .... Sevilla
Josep Pérez Soto .... Barcelona
Serafín Heredia Amador .... Barcelona


KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™
DELUXE
PlayStation
PAL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
KONAMI
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
MEGA DRIVE
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
DELUXE
SEGA
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
1~4 PLAYERS
SUPER NINTENDO
Nintendo
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
SUPER NINTENDO
Nintendo
Llega por fín a PlayStation
el mejor juego de fútbol
Super Nintendo es una marca registrada de Nintendo. Megadrive es una marca registrada de Sega
Sony PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment
KONAMI
Orense 34, 9°. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02